JUŻ GRAMY: METAL GEAR SOLID 4 W NUMERZE: MAFIA 2 i HAZE

GRY VIDEO I KONSOLE

MAJ 2008 / 5/2008

新プラス

PLUS

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | Wi DS | PSP | PS2

Recenzja i poradnik

grand theft auto IV

9 771505 820004 05
nr 110 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

www.playstation.pl

PLAYSTATION®Network

POLYPHONY DIGITAL

ŚCIGAJ SIĘ „ŁEB W ŁEB"

GRAN TURISMO 5 Prologue™

Z mocą PS3 skrywaną pod maską, GT5 Prologue to najbardziej realistyczny symulator jazdy. Pierwszy raz w historii serii Gran Turismo, 16 graczy może ścigać się ze sobą przez Internet.

PREMIERA: 26 marca 2008

Gra dostępna w sklepach, oraz na PLAYSTATION®Store

This is living

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3

3+
www.pegi.info

Gran Turismo 5 Prologue ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game may be trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. "PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GDY MROK ZAKRYJE
MIDGARDU ZIEMIE

NIEPRZENIKNIONYM
RAGNAROKU CIENIEM...

OBJAWI SIĘ BOHATER
CO ZETNIE MU ŁEB!

PREMIERA: 3 KWIETNIA 2008!*

18+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
249,90 ZŁOTYCH

NIECH POLEJE SIĘ KREW !!!

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

© SEGA. SEGA, SEGA logo i Viking: Battle for Asgard są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. The Creative Assembly jest znakiem handlowym The Creative Assembly Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez The Creative Assembly Limited. Wydane przez SEGA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. „PS", „PlayStation", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA®

www.sega-europe.com

Gra roku już się ukazała

Nie ma wątpliwości – Rockstar dostarczył to, co obiecał

Grand Theft Auto IV uderzyło z mocą huraganu – to bez wątpienia nowa jakość, prawdziwy kamień milowy w historii wirtualnej rozrywki. Rockstar nie poprzestał na podciągnięciu silnika z GTAIII do wysokiej rozdzielczości, a zbudował zupełnie nowy otwarty i niezwykle rozbudowany świat, pełen licznych zależności, skomplikowanych relacji między bohaterami, fabułą dorównującą rozmachem najlepszym filmom, a także kilkudziesięcioma godzinami rewelacyjnej akcji. Dycha jak najbardziej zasłużona.

Analitycy przewidują, że sama gra sprzeda się lepiej na konsoli Microsoftu, co nie jest niczym specjalnie odkrywczym. Po pierwsze, Xboxów 360 sprzedano więcej, niż peestrójek, a po drugie, Xbox 360 w wersji Arcade jest najtańszą platformą, na której można zagrać w GTAIV. Wreszcie po trzecie – Microsoft cały czas powtarza mantrę o dodatkowych misjach dostępnych w kilka miesięcy po wydaniu gry wyłącznie na Xboxa 360, choć ten ostatni argument – choć niewątpliwie przemawiający na korzyść Microsoftu – wydaje mi się dorzucany nieco na siłę. Może i trafia do nas – hardcore'owców, ale do osób, które grają sporadycznie, raczej nie. Z drugiej zaś strony panowie zajmujący się analizami jasno podkreślają również, że pojawienie się na rynku GTAIV spowoduje natychmiastowy wzrost sprzedaży PlayStation 3. Pewnie dlatego, że seria od zawsze jest kojarzona z marką PlayStation, a jak sami wiecie, dla przeciętnego zjadacza chleba cały czas konsola=PlayStation. Tak czy inaczej, pojawienie się GTAIV zrobi dobrze całej branży.

Miesiąc temu zapowiadałem, że przyjrzymy się bliżej Killzone 2 – niestety, Sony przełożyło termin naszej wizyty na maj. Nie ma jednak tego złego – już w kolejnym numerze znajdziecie obszerny raport z Sony Gamer's Day, na którym zostaną zaprezentowane w grywalnej postaci między innymi Killzone 2, MotroStorm 2, Resistance 2 oraz LittleBigPlanet. Zagramy także w Left 4 Dead, nową strzelaninę Valve – autorów HalfLife 2, a także zrecenzujemy Metal Gear Solid 4 oraz Ninja Gaiden II. To zresztą dopiero początek niespodzianek, które szykujemy na czerwiec, a o których przekonacie się już za miesiąc. Tymczasem jednak zapraszam do lektury wypakowanego po brzegi nowym stuffem numeru majowego. Mamy tyle tematów, że sam jestem w szoku, że to maj. 2008 to jednak fantastyczny rok dla graczy. //Gulash

Robocza Muza: Underworld – Second Toughest in the Infants, Tim McGraw - Let it Go, Mark Ronson - Version, Yael Naim - Yael Naim

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
a co my tu mamy?
W kwietniu przenosiliśmy biuro – co prawda między piętrami, ale dopiero przy takich okazjach można się przekonać o ludzkich skłonnościach do chomikowania. Wykopałem stosy cartów z MegaDrive, karton (kartony!) z czterema (!!) PSXami, trzy kartony (!!!) wszelkiego możliwego okablowania konsolowego, a także dziesiątki zaklejonych worków, do których boję się zajrzeć. A muszę, bo czas na wiosenne porządki. A potem już tylko GTA IV – trzeba ukończyć ją przed Metal Gear Solid 4.

MARCIN SIKORA // Marcellus
po nitce
Czas na zasłużony odpoczynek tam, gdzie Ariadna uplotła nić dla pewnego leszcza, któremu Kratos urwał łeb przy samej... kości ogonowej. Czy jakoś tak. Nieco żal wyjeżdżać w dniu ukazania się GTA IV (no life!, krzyczy ta niewielka część świadomości, której gry nie obchodzą; ciekawe jak się w ogóle uchowała?), bo choć wiem już zdecydowanie za dużo, żeby w oczekiwaniu nieoczekiwanego zasiąść do gry, to i tak mam na nią ogromne ciśnienie. A kto nie ma? Aaa, no tak, Mielu... ;)

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
the lightning in the rain
MGS4 za mną. Szkoda, że nie udało się pogadać z Kojimą. Z obiecanego wywiadu nic nie wyszło, Konami się rozmyśliło i najwidoczniej nie chciało, żeby przedstawiciel mało ważnego rynku zabierał czas mistrzowi. To nic, że to część jego pracy. Po co w takim razie przygotowywać pokaz, wysyłać ludzi do innego kraju, płacić za obrzydliwie drogi pokój w luksusowym hotelu, skoro równie dobrze mogłem pograć w pracy? Mam żal, bo Kul z Zanzibaru przygotował świetne pytania, jakich nikt jeszcze Kojimie nie zadał.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
sweet poison
Życzę, żeby Midwayowi sprzedaż nowego odkrwawionego Mortala (powinni w tej sytuacji wrócić do tytułu Combat chyba), This is Vegas i Wheelmana poszła nie gorzej niż Elektrykowi, który ograł kasyno wykazując się przy tym podręcznikowymi objawami uzależnienia od hazardu. Przy okazji pozdrowienia dla ziomboja z lotniska – to był dopiero początek tej długiej podróży.

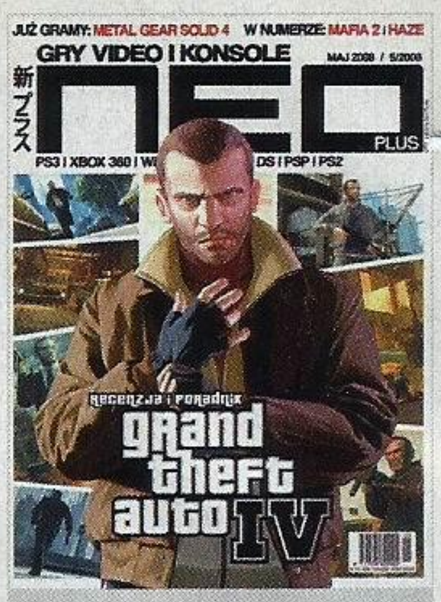
KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
20 lat minęło
Kwiecień przyszedł i poszedł, ale zostawił po sobie przynajmniej śliczną pogodę (i niektórych o rok starszych). Jak tylko skończę pisać te słowa, wybieram się więc pograć w kosza z kumplami. W takiego prawdziwego, nie na konsoli. Ta musi poczekać na późne wieczory bądź też deszczowe dni. Mimo wielu interesujących pozycji (GTA IV), nie przesiedźcie całego maja przed ekranem, bo następny dopiero za rok. Nawet Wii Fit nie zastąpi ruchu na świeżym powietrzu.

BROCK LANDERS // as himself
pwnd!
Jak trwoga, to do Brocka, co? Oczywiście, wszystko przez Grand Theft Auto IV, które sparaliżowało prace redakcji. Każdy chciał zagrać. A także Miela, który niemal przez tydzień ogrywał MGSa w Paryżu, Gulasha, który zdecydował się tuż przed zamknięciem skoczyć na prezentację gier pewnej firmy również za granicę, Banana oglądającego w Vegas gry Midway i Marcela, myślącego już o wakacjach. Na szczęście Brock jest zawsze do pomocy, gdy wymaga tego chwila. Ha!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
sentymentalne flaki
Wiem że robię się nudny, ale po przypływie niezłych gier ponownie wpadłem w konsolową flautę. Często w takich chwilach mój umysł odbywa podróż w przeszłość, przypominając z rozrzewnieniem klasyczne tytuły. Bo mimo wszystko nie do końca zgadzam się z twierdzeniem, że tylko sentymentaliści urządzają sobie takie powroty – mnóstwo staroci broni się dziś równie dobrze jak kiedyś. Przepraszam, marudzę. Chyba bardzo potrzebuję jakiegoś mega-efekciarskiego tytułu z milionem wybuchów i fruwającymi flakami w HD.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
się narobiło
Gwiazdka w tym roku przyszła wcześniej. Gdy pod koniec miesiąca tłumy uderzą do sklepów po GTA, oby lepiej nie zabrakło dla nikogo na półce pudełka z grą. Cieszę się, że mogłem napisać dla Was recenzję, która – głęboko w to wierzę – rozwieje wszystkie wątpliwości. Chwilkę? Wątpliwości? Ktoś ma jakieś? Ja tylko jedną: jak znaleźć czas na to, by ograć GTA w całości i gdzie podziało się aż dwieście świecących gołębi?! Spotkajmy się na serwerach PSN i XBL w Liberty City.

A także: TL // T.L.Lewis **Special Guest Stars:** Tadek Zieliński // Zooltar, Bartek Kossakowski // Quentin



Numer 110 // **maj** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki //qsh@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Andrzej Mądrzak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„I have friends who are considered core gamers, who years ago were just keyboard and mouse guys – now, when a game ships on all platforms, they buy the console version, even though the PC version is sitting there and they have a PC that would run it perfectly well. It's just their preference." – Steve Nix, id Software

GAME OVER
- **Oczekiwanie:** Coś się skończyło – najpoważniejszy kandydat do miana gry roku właśnie się ukazał.
- **Margines:** crap jest crap
- **Ekskluzywne to i tamto:** O RLY? :)

PRESS START
- **1080p:** 50 calaków, XMB, Blu-ray, Gran Turismo 5: Prologue i Premiership w HD. Heaven is a place on Earth...
- **Gears of War 2:** Do you smell what the CliffyB & crew is cookin'? We do... ;)
- **Sony Gamer's Day:** Killzone 2, MotorStorm 2, Resistance 2, Little Big Planet... 6 maja tak blisko.

ZJEDNOCZ SIĘ Z MROKIEM

PREMIERA:
10 KWIETNIA 2008

PLAYSTATION 3

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

18+
www.pegi.info

DOBRA CENA 199,90 ZŁOTYCH

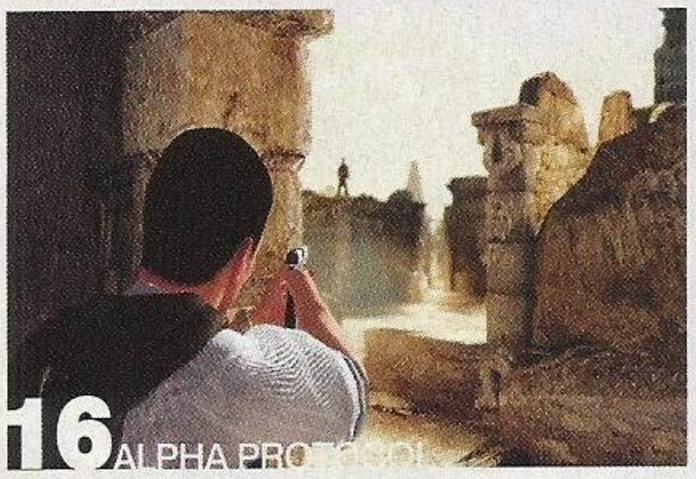
D3PUBLISHER

DIGITAL EXTREMES

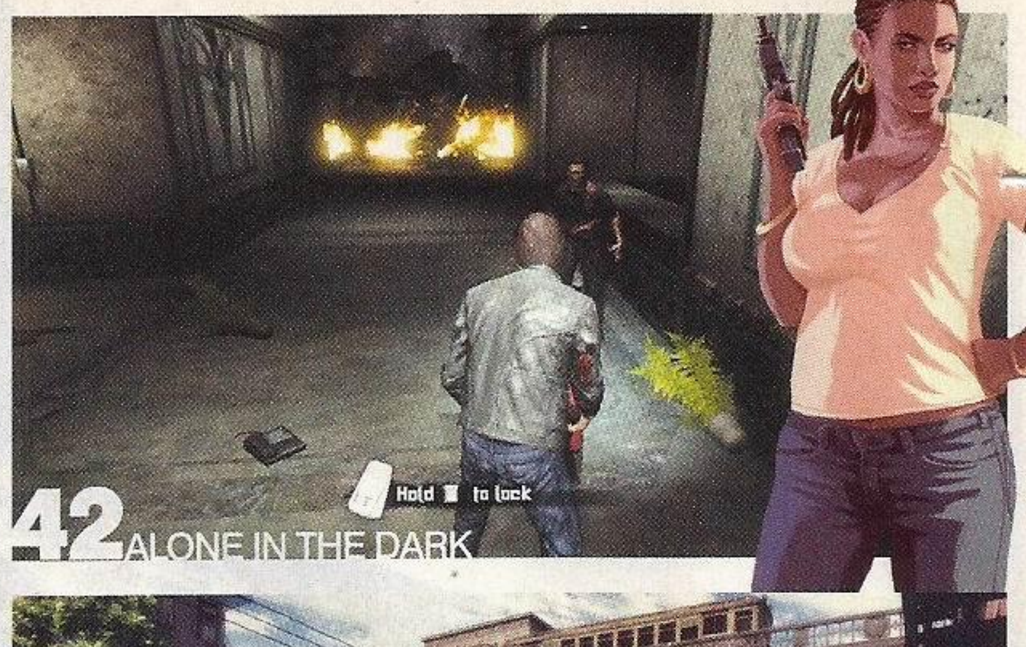
darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector i logo Dark Sector są znakami handlowymi Digital Extremes. Digital Extremes i logo Digital Extremes są zankami handlowymi 1085522 Ontario Ltd. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Wydane przez D3 Inc. Na licencji udzielonej przez Digital Extremes. Wszelkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. „PS", „PLAYSTATION" i „PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

MENU // MAJ 2008

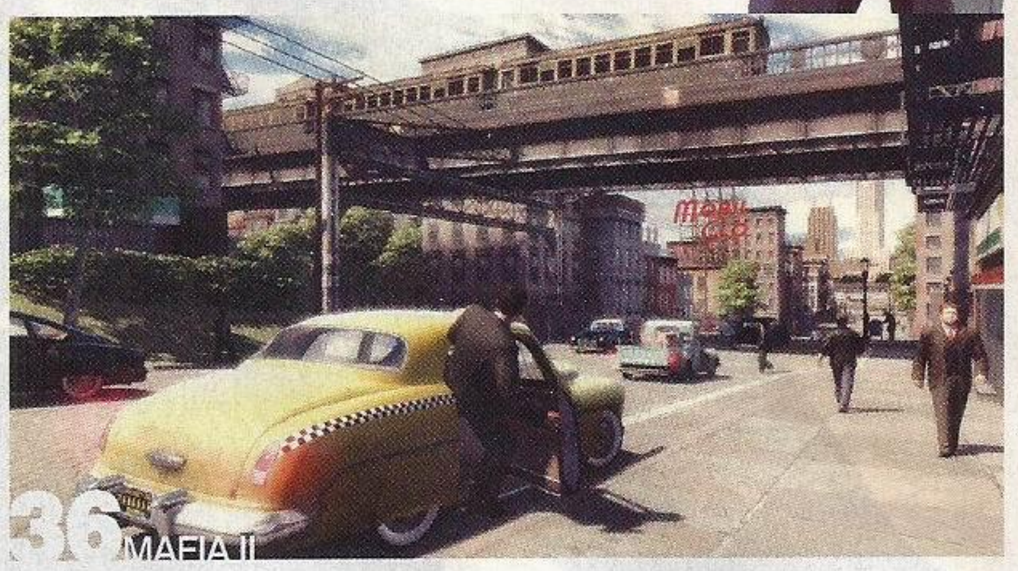

16 ALPHA PROTOCOL

46 HAZE



42 ALONE IN THE DARK

60 GRAND THEFT AUTO IV


36 MAFIA II

50 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

SPECJAŁ

036> MAFIA II
Czeski oddział 2K Games zaprezentował pierwsze materiały z sequela kultowej gry gangsterskiej.

042> ALONE IN THE DARK
Już gramy w ten horror. Jakie pierwsze wrażenia?

046> HAZE
Będzie hit czy kit? Jeszcze nie wiemy, ale stawiamy na to pierwsze. Pełny raport.

050> METAL GEAR SOLID IV: GUNS OF THE PATRIOTS
Przez trzy doby Mielu na specjalnym pokazie w Paryżu rozbrajał MGSa na czynniki pierwsze. Olbrzymi raport!

056> TE GŁUPIE OBRAZKI
Część druga wstrząsającej historii zderzenia komiksów ze światem gier video.

060> GRAND THEFT AUTO IV
Oto jest! Recenzja długo oczekiwanej, wypieszczonej i nieprawdopodobej gry. Czy w którymś miejscu zawiodła?

NEWSFLASH

010> GEARS OF WAR II
Pierwsze konkretne informacje o sequelu prosto od Epic!

012> JUST CAUSE 2
Rico Rodriguez ponownie wkracza do akcji.

016> ALPHA PROTOCOL
Jeśli twórcy Star Wars: Knights Of The Old Republic II zabierają się za nową grę – chcemy o niej wiedzieć.

020> RACE DRIVER: GRID
Najnowsza ścigałka Codies wygląda fenomenalnie.

024> WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
Mało RTSów na konsolach? Już gramy w bardzo ładnego przedstawiciela tego gatunku.

028> PROJECT ORIGIN
Nieoficjalny sequel F.E.A.R. nabiera rozpędu.

034> MIDWAY GAMER'S DAY
Midway prezentuje swoje nowości, a Banan raportuje.

RECENZJE

060> GRAND THEFT AUTO IV
066> NARUTO: ULTIMATE NINJA 3
067> NINJA GAIDEN DRAGON SWORD
068> DARK SECTOR
070> MANA KHEMIA
071> JUMPER: GRIFFIN'S STORY
071> THE SPIDERWICK CHRONICLES
071> THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURNS
071> SAMURAI WARRIORS: KATANA
072> UEFA EURO 2008 //PS2
073> UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT
074> SUPER SMASH BROS. BRAWL
076> DUNGEON EXPLORER
076> SILVERFALL
076> NITROBIKE
076> FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
078> FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES
079> SILENT HILL ORIGINS //PS2
080> MARIO KART Wii
082> PRO EVOLUTION SOCCER 2008 //Wii

NEON I INNE

010> SPYTAJ CHMIELARZA
Wy pytacie – Adrian Chmielarz odpowiada.

026> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

040> OSTATNI LEVEL
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

058> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

083> NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA
Felieton T.L.Lewisa o kontrolerach.

084> HELP: GTA IV
Zaczynamy rozprawiać sięz Grand Theft Auto IV.

088> RPGAMER
Co nowego (i dobrego) w świecie jRPG?

089> COMBAT EVO
Raport z turnieju NEO+ HALO3 MASTER'S CUP!

090> MOTORSPORT
Tym razem w całości poświęcony Gran Turismo 5: Prologue.

091> KOBIECYM OKIEM O GRACH
Dwie dzielne dziewczyny kontra reszta grającego świata.

092> GRYWALNA GROZA
Francuska zgnilizna na ekranie.

093> RETROSPEKCJA
Kto rozkuje z pancerza Samus Aran? DrMax!

094> PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Zamów prenumeratę – to się opłaca!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana i Miela.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na koniec.

FRAGUJ ALBO GIŃ!

Unreal® TOURNAMENT

Patronat medialny

radio eska

POLECAMY onet.pl WWW.GRY.ONET.PL

18+

www.pegi.info

Premiera 28 lutego 2008*

© 2007, Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Tournament, logo Unreal Tournament 3, i logo Circle-U są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Epic Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Midway i logo Midway są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Midway Amusement Games, LLC. Wykorzystywane za zgodą. „PLAYSTATION" i „PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie wymienione marki lub nazwy produktów są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi i należą do ich właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

PLAYSTATION 3 CD PROJEKT EPIC GAMES MIDWAY www.midway.com

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 239,90 ZŁOTYCH

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GEARS OF WAR 2

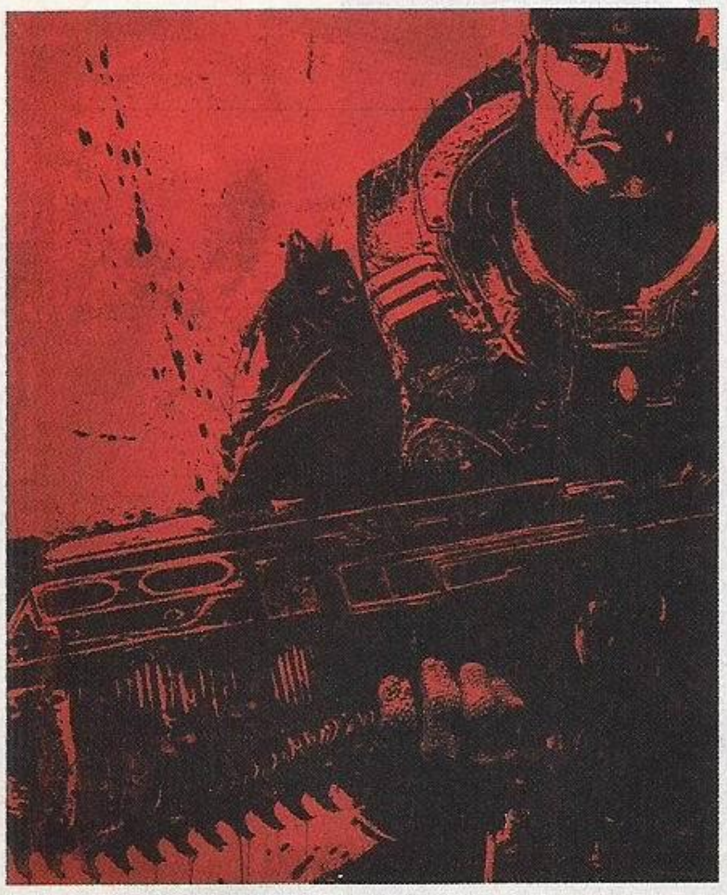
EPIC POWOLI PUSZCZA PARĘ...

NOWE INFORMACJE O NAJWAŻNIEJSZEJ W TYM ROKU GRZE NA XBOXA 360 NAPAWAJĄ OPTYMIZMEM. WIĘCEJ TEGO SAMEGO, PLUS TROCHĘ NOWEGO. NIE MOŻE SIĘ NIE UDAĆ

Pierwsza misja Delta Squad należy do grona gier wyznaczających standardy, o których mówi się tak długo, aż na horyzoncie pojawi się kontynuacja. Gears of War zapisała się na kartach historii jako pokaz możliwości technicznych konsoli Microsoftu, który jednak nastąpił zdumiewająco szybko, bo w rok po jej premierze. Za jakieś sześć miesięcy, w listopadzie, Marcus Fenix, Dom i reszta ekipy powrócą, by skopać cztery litery nieprawym Locustom. Zanim to nastąpi, nie będzie wersji demonstracyjnej, tak brzmi oficjalne stanowisko Epic i MS w tej sprawie. W październiku za to chętni będą mogli skosztować nieco historii w komiksie. Ale – niestety – nie będzie to Bears of War.

EPICKO, RZEŹNICKO

Pośród zarzutów kierowanych pod adresem GoW często pojawia się ten o brak rozmachu i głębi fabularnej. Jedni nie uważają tego za wadę, innym przeszkadza niewielki kaliber potyczek i płytka otoczka. Jak się okazuje, Epic wcale nie jest niezadowolone z tego, jak to wyszło. Wręcz przeciwnie. Wiedzą, że dostarczyli doskonały produkt, spójny i przemyślany. Teraz za to kolej na drugą część serii zapowiadanej na trylogię.



□ Krwawe arty Marcusa rżnącego piłą Locustów nie pozostawiają wątpliwości: będzie ostra rzeźnia.

Locuści szybko pozbierali się po wybuchu bomby z końca oryginalnych Gearsów, pół roku po tym wydarzeniu ich siła jest większa, niż kiedykolwiek, a do tego morale mocno podbite śmiałymi poczynaniami ludzi. Planeta Sera, na której dzieje się akcja, jest niemal doszczętnie zniszczona, jedną z ostatnich nadziei ludzkości jest miasto Jacinto, a to dlatego, że osada mieści się na litej skale, przez którą nie przebijają się nawet najtwardsze wiertła śmierdzących bestii. Fabuła dalej skupiona jest na Marcusie, zresztą pierwsza część poruszyła całkiem konkretną ilość wątków, żeby dwójka miała co rozszerzać. Ale w listopadzie poznamy też znacznie więcej ludzi i miejsc, niż w pierwowzorze. Walki potoczą się na skalę niespotykaną do tej pory w grach na silniku Unreal Engine 3. Otwarte tereny zachwycą dopracowaniem, a mimo zmiany podejścia do ilości wrogów biorących udział w walkach, charakter rozgrywki nie zmieni się diametralnie. Raczej przejdzie drobne szlify. Zobaczymy wielkie pola bitew, odbędziemy pojedynki z bossami wprawiającymi w zakłopotanie wielkiego Brumaka wyglądającego przy nich „niczym miś panda", jak ujął to CliffyB.

MIĘKKIE CIENIE, KOCIE RUCHY

Ponoć w 2010 na konsolach wychodzić będą gry na silniku UE3, które prawie w ogóle nie będą przypominać tych, które dane jest oglądać graczom teraz. Technologia ewoluuje, dodawane są kolejne efekty, polerowanie linijek kodu trwa i potrwa tak długo, jak będzie to niezbędne. Teraz na przykład cieniowanie postaci przeszło już z drogi „realistycznej", na „filmową". Nie obejdzie się bez kilku sztuczek, zmiany podejścia, oświetlenia z kilku niezależnych źródeł. Wszystkie te zabiegi mają tylko jeden cel: sprawić, by postacie i otoczenie jeszcze lepiej współgrały ze sobą i prezentowały się efektowniej. To samo czeka też wodę czy ciała elastyczne. Brodzenie w zalanych jaskiniach czy przedzieranie się przez korytarze wykonane z tkanki jeszcze nigdy nie wyglądało tak sugestywnie i przerażająco, szczególnie to pierwsze, heh. Niezmiernie cieszy też fakt, że otoczenie stanie się bardziej podatne na zapędy domorosłych destruktorów, którzy spełnią się teraz w stu procentach. Tynk sypiący się ze ścian to mały miki, ale już kruszenie całych kolumn czy gięcie metalu zapowiada się porządnie. Wiąże się to też z minimalną zmianą w systemie osłon. Otóż teraz postać bardziej przylega do ściany i staje się trudniejszym celem, szczególnie dla snajpera. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, by jeden z członków drużyny skruszył osłonę osaczonego, a snajper wykonał to, w czym jest najlepszy.

STADNE GRANIE

Wielu dla GoW kupiło X360, wielu właśnie z tym tytułem zaczęło swoją przygodę w świecie online i Xbox Live. Część jednak pozostała wierna zasadom i grała wyłącznie na podzielonym ekranie, najczęściej w kooperacji, bo deathmatch w takich warunkach to jakaś bzdura. Mniejsza o to. Na razie Bleszinski siedzi cicho, jeśli chodzi o konkrety odnośnie multiplayera. Ponoć ma być co najmniej pięciu na pięciu, wiadomo, że powróci część starych map (kultowy Gridlock). Tryb współpracy przeszedł sporo zmian. Po pierwsze, jeśli ktoś sobie gra samemu, a właśnie w odwiedziny wpadła koleżanka lub kolega, wystarczy, że druga osoba wciśnie start na leżącym gdzieś padzie i już można śmigać razem, na podzielonym ekranie. Bez przestojów, wgrywania, ale za to z poziomem trudności ustawianym niezależnie od siebie. Bardziej wprawiony zagra więc na Insane, mniej obeznany wybierze Casual, a obaj (lub oboje) bawić się będą równie dobrze i odpowiednio do swojego poziomu skilla i manuala. Skoro już o poziomach trudności mowa, dojdzie czwarty. Ale nie, nie będzie to coś więcej, niż szalenie trudny Insane, tylko taki dla naprawdę początkujących. Jakiś very very easy, gdzie przeciwnicy padać będą na sam widok postaci gracza. To na pewno pozwoli na współpracę z nowicjuszami.

ŻONO, TY TUTAJ?

Aby wynieść dramaturgię wydarzeń na kolejny poziom, ekipa Epic pokusiła się o kilka zabiegów. Przede wszystkim nowe postacie. Maria to żona Dominica Santiago. Podczas ataku na jej rodzinne miasto giną ich dzieci, a kobieta traci sens życia. Ucieka, zaszywa się, nie pozwala się odnaleźć. Dom nie może pogodzić się z tak wielką stratą, podczas walki najczęściej myśli o wybrance. Teraz też relacje między Marcusem a Domem przebiegać będą bardziej dramatycznie, dosadniej. Chodzi o to, że kolesie faktycznie się znają i mają sobie sporo do opowiedzenia, ale wcześniej nie było na to czasu. Scenki przerywnikowe wciąż są bardzo interaktywne, ale teraz podczas nich można swobodnie biegać lub użyć przycisku „zamknij się", by zakończyć konwersację i przejść do dalszej wyrzynki. Oczywiście ci, którzy tak postąpią, nie dostaną szansy na poznanie głębokich charakterów aktorów tego dramatu.

Bliżej poznamy też głównego dowódcę wojsk ludzi, Chairmana Prescotta, podobno ma zapędy dyktatorskie. Całkowicie nowe pojazdy pozwolą też na bardzo dramatyczne sceny pościgów, wymian ognia zderzak w zderzak z maszynerią Locustów. Jeśli sterowanie będzie bardziej przemyślane, niż w sekcji jeżdżonej pierwszych Gearsów, to będzie dobrze. No i nie możemy się doczekać, żeby sprawdzić w ruchu pojedynki na bagnety łańcuchowe. Ciekawe, co odegra w nich najważniejszą rolę. Nie obrazilibyśmy się też na możliwość swobodnego machania piłą. W końcu jeśli naprzeciwko postaci staje horda, powiedzmy trzydziestu bestii, to nie ma nic przyjemniejszego, niż zatopienie w nich warczącego ostrza i ujrzenie fontanny czarno-czerwonej, śmierdzącej krwi. Oby do listopada. ■■

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Ubaw ze złotówą... a raczej z Kutwą Centusiem

Dolar tanieje w oczach, za jednego trzeba zapłacić trochę ponad dwa zyle. Co za tym idzie, również wartość pięćdziesięciu centów spada. 50 Cent, ikona gangsterskiego kiczu i dyskusyjnych wartości (niekończące się imprezy, blachary, hajs i kałachy), ma za sobą jedną grę ze swoim udziałem. Kuloodporny Fifty (50 Cent: Bulletproof) nie przyjął się na rynku i do dziś uchodzi za przykład skiepszczonej gry. Położyło ją kilka rzeczy – tragiczne sterowanie, durna fabuła, oszukujące mechanizmy odradzania się przeciwników, żeby wymienić tylko te najważniejsze. Ku zdziwieniu branżowej gawiedzi, raper nie poprzestał w dążeniu do stania się ikoną gier video. Nie wiadomo skąd wziął kasę na silnik Unreal w wersji 3.0, ale chodzą słuchy, że podczas rozboju nie zginęło więcej, niż tysiąc innych muzyków.

Strzelanie na czas nie do końca wyszło twórcom serii PGR, firmie Bizarre Creations. The Club okazał się nieco przekombinowany, za bardzo wymagający, by przebić się do głównego nurtu. Mimo to Fiddy był urzeczony i zapragnął, aby druga gra z nim w roli głównej była właśnie do bólu zręcznościowa, dawała masę radości przeciętnym wciskaczom przycisków na padzie, a mimo pozornej płytkości stanowiła też wyzwanie dla najbardziej wprawionych w boju głowostrzelców. Postawiono więc na sprawdzoną formułę. Kamera umiejscowiona jest za plecami postaci, a podczas walki w zwarciu lawiruje gdzieś obok zajścia, przypominając klasyczną bijatykę. Żeby nie było, że nie ostrzegaliśmy – pojedynki na pięści rozwiązane są za pomocą znanego i bardzo, bardzo mocno nadużywanego QTE, ale pokuszono się o spore ułatwienie i w tym elemencie. Na ekranie zamiast różnych symboli przycisków pojawia się tylko jeden. Kluczem jest więc wyczucie czasu, a nie sprawność palców i spostrzegawczość. Prościzna.

Koncerty Fiddy'ego zawsze przyciągają masę szalonych nastolatków. Impreza, od której się wszystko w grze zaczęło, ma miejsce w fikcyjnym kraju. Organizator nie płaci banknotami, którymi można obrzucić striptizerki, albo podetrzeć to i owo, ale za występ płaci diamentową czaszką. Uradowany z nowej błyskotki raper pakuje manatki i wraz z ekipą kieruje się na lotnisko. Na miejscu ekipa muzyków i pozerów zostaje napadnięta przez bliżej niezidentyfikowaną bandę, która zabiera relikt i porywa ziomali głównego bohatera. Temu nie pozostaje nic innego, jak wziąć sprawy w swoje umięśnione i wytatuowane ramiona. Jak sami widzicie, fabuła jest mniej więcej tak głęboka, jak w kawałku „In da Club".

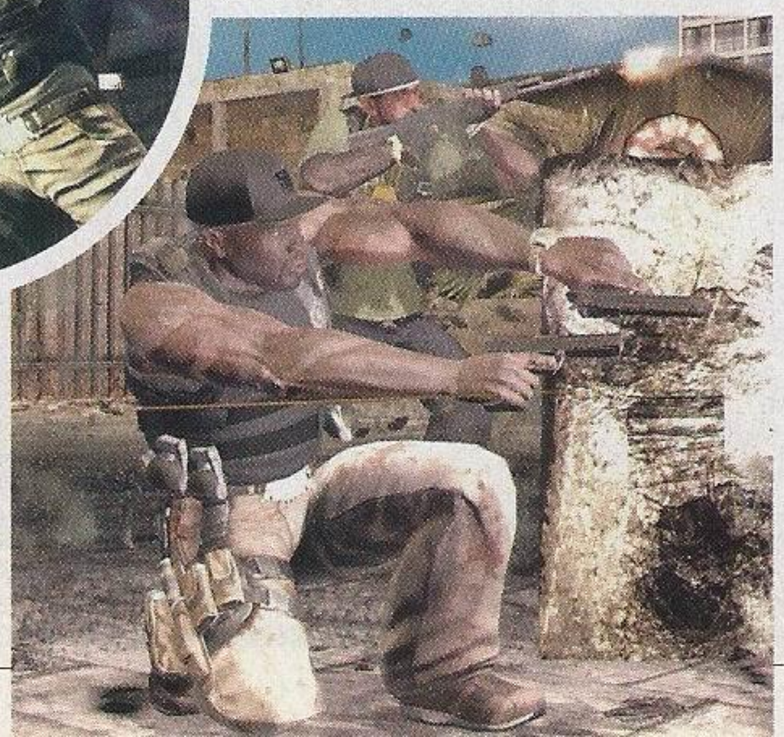
□ Jak wiadomo, nawet w opancerzonym wozie bojowym nie jest się bezpiecznym, gdy na dzielni grasuje uzbrojony raper, któremu ktoś zakosił łańcuch.

Twórcy starają się uniknąć niepotrzebnych politycznych podtekstów. Jak przyznają, to nie jest wojna z terrorem w wykonaniu ikony pop-hiphopu. Przeciwnikami są członkowie przeróżnych grup przestępczych, włączając w to Meksykanów, Rosjan i Amerykanów(!). Nie zabraknie jednak i Arabów w turbanach na głowach. Wszystkich będzie można solidnie poturbanować. Wszelakiej maści pistolety, karabiny i wyrzutnie cięższych argumentów przestaną odgrywać rolę dekoracyjną w rezydencji Fifty'ego, a raper zmuszony zostanie do siania nabojami na lewo i prawo. A nawet do góry, bo nierzadko wrogowie desantować się będą z helikoptera. Wszystko w akompaniamencie soczystych wybuchów i bitów, niekoniecznie tylko jednego wykonawcy.

TWÓRCY STARAJĄ SIĘ UNIKNĄĆ NIEPOTRZEBNYCH POLITYCZNYCH PODTEKSTÓW. JAK PRZYZNAJĄ, TO NIE JEST WOJNA Z TERROREM W WYKONANIU IKONY POP-HIPHOPU

Oczywiście, że damy szansę 50 Cent: Blood on the Sand, bo zręcznościowego strzelania nigdy za wiele. Aha. Jaka jest różnica między oponą zimową a murzynem? Opona nie zaczyna rapować po założeniu na nią łańcuchów. ■

□ Walka z helikopterem potrafi być wciągająca, wręcz epicka, co pokazał MGS na PS one. 50 Cent widzi to nieco mniej wzniośle.



SPYTAJ CHMIELARZA

WY PYTACIE – ADRIAN CHMIELARZ ODPOWIADA

Sylvan Wielki:
1. Czy wciąż pasjonujesz się serią VF i czy w końcu siekasz DLC raz po raz? Wiele lat temu mówiłeś, że wykonałeś go tylko raz w VF2 i to przy walce z Dural (swojego rodzaju slow mot).
2. Jak oceniasz VF5 (wszystko mi jedno która wersja, może być nawet DCVF).
3. Czy możesz raz jeszcze stwierdzić fakt VF4>DoA3?

ADRIAN:
Ad.1: Nie pasjonuje się już, było, minęło, to se ne vrati. DLC było skonstruowane pod joya z automatów, wykonanie go na padzie mija się z możliwościami przeciętnego człowieka, podejrzewam nawet, że nieprzeciętnego również.
Ad.2: Nawet mi się rzucić okiem na to nie chciało, a to dlatego, że...
Ad.3: ...że DoAx>VFx. Jestem absolutnym fanem DoA. Uważam, że kasuje każdą inną naparzankę. Dynamika jest obłędna, strategii nie brak. Genialna gra.

Aras: Czy z perspektywy czasu uważasz, że X360 wydano za szybko?

ADRIAN: Nie, uważam, że Microsoft świetnie wybrał termin. PS3 próbowało wcisnąć światu, że skoro ukazali się rok później, to znaczy, że są technologicznie dużo do przodu – a to nieprawda. Oczywiście, zapewne w ostatecznym rezultacie PS3 przegoni X360, być może już w tym roku, ale to bardziej z powodu upadku HD-DVD i paru genialnych exclusive'ów, a nie dlatego, że jest to lepszy sprzęt. Microsoft popełnił tylko jeden błąd, którym sami strzelili sobie w stopę i uniemożliwili zwycięstwo: Red Ring of Death.

N3rO: Czy cieszysz się na fakt, że gry made in Poland zaczynają być zauważane na Zachodzie?

ADRIAN: Nie jestem jakimś specjalnym patriotą, wali mnie, z jakiego kraju pochodzi dana gra, ale fakt, że polskie gry zaczynają być dostrzegane na świecie ma dla mnie inne zalety: a) wydawcy nie patrzą już na Polskę jak na kraj, w którym po ulicach chodzą białe niedźwiedzie, b) ludzie w Polsce orientują się, że to może być sposób na życie i karierę. I słusznie.

Century Child: Czy możesz podać swój GT? Wszak pokonać człowieka związanego w jakiś sposób z Gears of War w tę grę, to byłaby wielka satysfakcja.

ADRIAN: Kod sieciowy do GoW na X360 to, no bądźmy szczerzy, parówa. Uważam, że multi w GoW jest absolutnie mistrzowskie, w firmie potraciliśmy setki godzin „testując" mapki, ale to po LANie – w necie lag jest koszmarny. Na szczęście GoW2 to wszystko zmieni, kod sieciowy ma być malina, i wtedy zobaczymy. Bo owszem, uważam się za całkiem niezłego mofo w GoW. GT: Dybbuk.

Gonzo:
1. Do czego porównałbyś polski rynek growy?
2. Co sądzisz o gorącej licencji Sadness?

ADRIAN:
Ad.1: W sensie graczy? Jeśli tak, to ...on się do niczego porównać nie da. Ciągle dominują pecety, na świecie chyba tylko Niemcy jeszcze wolą te swoje strategie i RPGi na PC. To się zmienia, ale powoli. Natomiast imponuje mi fakt, że sporo polskich graczy liczy się na międzynarodowej arenie, czy to w strzelanki jak Counter Strike, czy też samochodówki, FIFĘ i inne takie. Rispekt.
Ad.2: Odpowiem tak... Jedno z insiderskich źródeł w branży twierdzi, że Sadness to jedna wielka ściema, nic nie ma, nikt nic nie robi, i od kilku lat jest tych samych kilka screenów czy też filmik, czy co to tam było. Ja serdecznie przepraszam chłopaków od tej gry, jeśli się mylę, natomiast nie zdziwiłbym się, gdyby to źródło miało rację.

Adrian Chmielarz jest szefem ekipy People Can Fly, która jest częścią Epic Games. Obecnie zespół PCF pracuje nad nowym projektem na konsole. Pytania do Adriana ślicje pod adresem redakcja@neo-plus.pl lub postujcie na naszym forum internetowym.

JUST CAUSE 2

Otoczony – obmyślaj plany...

CHAŁUPY WELCOME TO Po takiej wiacie nie zostanie nic, poza porozrzucanymi deskami, kawałkiem blachy i kilkoma gwoździami. Ale przecież nie samą wsią Rodriguez żyje. W JC2 pojawią się też miejsca mocno zurbanizowane!

INFO
DEVELOPER: AVALANCHE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Zagrożony śmiercią – walcz. Sun Tzu, jeden z najbardziej znanych strategów w historii myśli militarnej, powiedział: „Są drogi, którymi nie należy podążać; armie, których nie należy atakować; fortece, których nie należy oblegać; terytoria, o które nie należy walczyć; rozkazy, których nie należy wykonywać." Rico Rodriguez – bohater Just Cause i nadchodzącej kontynuacji – nie jest zbyt oczytanym gościem...

☐ To ptak, to samolot! Nie, to tylko Rico wyskoczył na papierosa. A nie, on nie pali.

SŁOWEM WSTĘPU

Wielki, otwarty świat oddany całkowicie do dyspozycji gracza wciąż działa jak magnes. Pierwsza część, ciepło przyjęta na każdej z trzech platform (PS2, Xbox i X360... aha i PC, czyli trzech i pół) opowiadała o losach Rico, tajnego agenta CIA. Akcja rozgrywała się na fikcyjnej wyspie San Esperito w Ameryce Środkowej (zwanej też Łacińską), na której to panoszył się groźny dyktator uciskający latynosów. Pokój opłacony krwią, potem i milionem wystrzelonych kul zaprowadził w tej części globu oczywiście Rico. Ale niebezpiecznie jest wierzyć w to, że coś trwa wiecznie, prawda?

Panau położone jest w południowo wschodniej Azji. To właśnie tutaj na utemperowanie czeka kolejny tyran. Baby Panay, bo tak go zwą jego rodacy, jest podły, przebiegły i do tego absolutnie nie obchodzą go losy kraju. Spiskuje z każdym z trzech gangów uciskający miejscową ludność. The Roaches, The Reapers i Ular Boys to wyszkoleni i świetnie wyposażeni degeneraci, którzy chcą się nawzajem wybić do nogi. Zapłacą też wysokie honorarium za zorganizowanie zamachów, wysadzenie wrogich budynków, czy inne działania zwiększające ich szansę na zwycięstwo. Komu? Rico rozpiął tylko kolejny guzik swej czarnej koszuli. Jego kruczoczarne włosy rozwiał wiatr.

TO WŁAŚNIE ON

Może i na pierwszy rzut oka Rico Rodriguez wygląda na zwykłego przystojniaka odpicowanego na latynoskiego żigolo a la Banderas, ale to tylko pozory. W rzeczywistości to twardziel z prawdziwego zdarzenia, nieustraszony i szlachetny. No, może szlachetny dlatego, że wierny jednej rzeczy. Kasie. W pierwszej części gra składała się z trzydziestu misji, ale pobocznych zadań było tyle, ilu Spartan pod Termopilami. Trzysta misji to naprawdę zatrzęsienie. Just Cause stało się jednak nieco własną ofiarą. Część zleceń było czasochłonna i skomplikowana, a niepowodzenia surowo karane. Czasami trzeba było zasuwać na piechotę parę ładnych kilometrów, ponieważ twórcy nie przewidzieli opcji zamawiania pojazdów czy możliwości szybkiego przenoszenia się pomiędzy miejscówkami. Teraz, nauczeni na błędach, obiecują usprawnienie wszystkich aspektów, które nie zagrały, oraz dodanie masy innych wspaniałości, by gracz czuł się jak prawdziwy pan Panau.

☐ Może i nie pali, ale za to dymek puszcza niewąski. Takie efekty są możliwe do osiągnięcia dzięki wzmożonej pracy nad oprawą, czyli autorską technologią Avalanche. Za fizykę natomiast odpowiedzialny jest znany i wciąż ulepszany Havok. Dzięki niemu drewniane chałupy sypią się w drzazgi, drzewa gubią gałęzie, a wraki samochodów podatne są na dalsze deformacje. Na razie nie zdradzono, czy ciała poległych zachowywać się będą naturalnie. Jeśli widzieliście czwartą część Rambo to wiecie, jak tak naprawdę wygląda ciało człowieka po kontakcie z dużym kalibrem. Na taką rzeź nie ma co liczyć.

Kamera śledzi postać zza jej pleców. Celowanie przechodzi właśnie poważny lifting, będzie bardziej wymagające, ale i nagrodzi pewną rękę i celne oko efektownymi headshotami. Ale na pewno nie będzie łatwo. Twórcy pracują nad zmianami w skryptach sztucznej inteligencji, dzięki czemu przeciwnicy nie raz i nie dwa stanowić będą poważne zagrożenie. Chętniej sięgną po poważne argumenty palne, schowają się za wrakiem samochodu czy winklem budynku.

MORSKA AUTOSTRADA DO NIEBA

Oddając do dyspozycji gracza tysiąc kilometrów kwadratowych ekipa Avalanche Studios musi nie tylko zadbać o zaludnienie, ale i o środki transportu. Powraca flagowy patent Just Cause, czyli spadochron. Rico zeskakuje z wysokiego budynku, wyskakuje z samolotu, a nawet z pędzącego samochodu i otwiera czaszę, dzięki czemu drogą powietrzną dociera do miejsc normalnie niedostępnych. W drugiej części poprawiono też linkę z hakiem założoną na przedramieniu. Agent zaczepi kotwiczkę o lecący nisko odrzutowiec, albo zderzak samochodu i przejmie pojazd w karkołomnej ewolucji. Pilot może się zorientować w zamierzeniach bohatera i zacząć strzelać z okna. Najprawdopodobniej uruchomi się wtedy mini-gra zręcznościowa. Drugą możliwością jest to, że autorzy dadzą graczom ciągłą kontrolę nad ruchami postaci, co naturalnie wiązałoby się z bardziej wymagającymi procesami przejmowania środków transportu. Ponad setka przeróżnych pojazdów to spory wynik. Samochody osobowe, ciężarowe i wojskowe, samoloty z silnikami odrzutowymi lub śmigłowymi, a do tego łodzie. Jak widać, będzie w czym wybierać. Najlepsze, że teraz można zamówić sobie dany pojazd przez telefon wysyłając smsa na numer... a nie, to nie. Ale zamawianie pojawi się na pewno. Nareszcie.

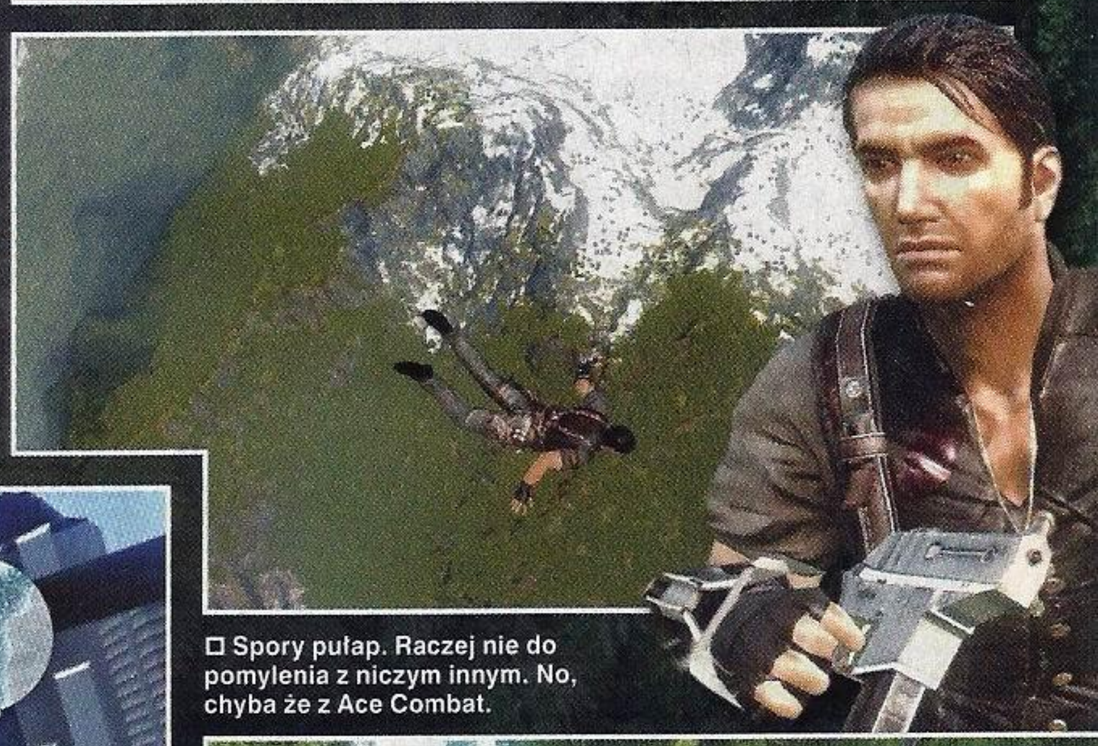
SILNIK LAWINA

Sporo pracy włożono w oprawę i ogólnie kwestie techniczne. Horyzont sięgający bardzo, bardzo daleko i płynna animacja to główne cele, jakie postawili sobie twórcy. Już pierwsza część prezentowała się nieźle, ale czuć było, że powstawała na poprzednią generację sprzętu. Teraz czas rozwinąć skrzydła i pokazać, na co stać PS3 i X360 (i PC...). Fantastyczne wybuchy, świetna woda i dym wyglądający lepiej niż prawdziwy, to tylko trzy z całej plejady śliczności przygotowywanych w Avalanche Studios.

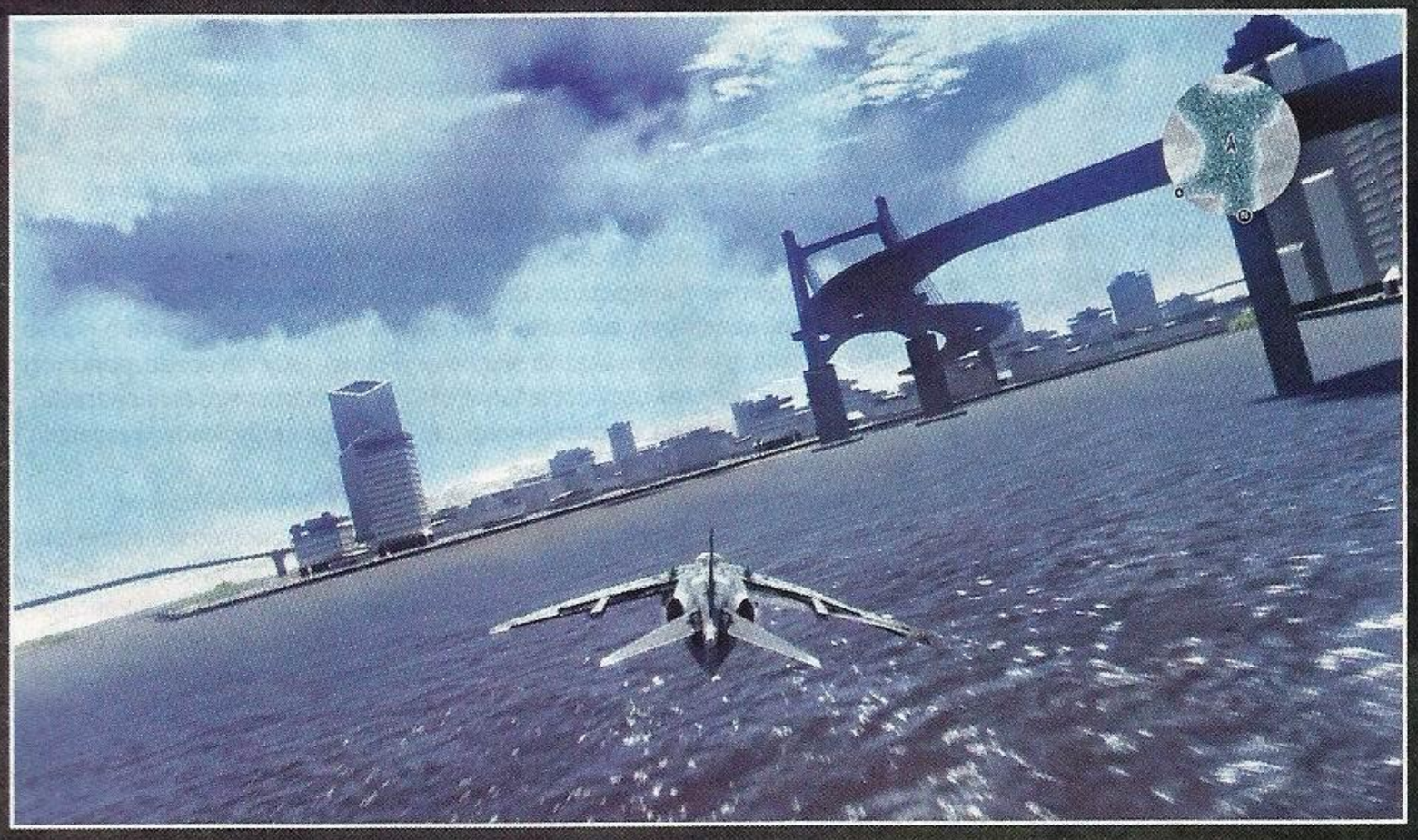
Twórcy zapewniają, że stworzyli perpetuum mobile wśród gier – każda wydumana przez gracza akcja wykopie z hukiem drzwi prowadzące do jeszcze bardziej spektakularnego i efektownego sposobu

JEEP WRANGLER Silnik Havok w pełnej okazałości! Chociaż może nie, dopiero ujrzenie tej orgii zniszczenia w akcji powoduje nadwerężenie gałek ocznych. I jak tu nie kochać coraz to lepszych technologii? A jak pierdyknie cysterna...

SIŁY SPECJALNE A co to za kolo? Czyżby Rico mógł się przebierać w strój szambonurka, czy może jednak pojawi się wybór postaci, albo – co byłoby po prostu smerfastyczne – będzie tryb dla kilku graczy? Taka wyrzutnia rakiet to dopiero zabawa.



□ Spory pułap. Raczej nie do pomylenia z niczym innym. No, chyba że z Ace Combat.



□ Rico nie tylko może prowadzić tego jeepa, ale szybko zmienić pozycję i obsadzić zamontowane na pace działko.

rozprawienia się z przeciwnościami losu. Podatna na modyfikacje broń służąca do tak szczytnych celów dostarczana będzie całymi przyczepami – zamontowany granatnik czy luneta zwiększą ich przydatność bojową. Od pistoletów maszynowych, przez karabiny, aż po wyrzutnie rakiet i działka zamontowane na tyłach jeepów lub łodzi – przekrój jest odpowiednio atrakcyjny.

Jeszcze dwie kwestie już teraz wychwalane są pod niebiosa. Pierwszą jest inteligentna ścieżka dźwiękowa. Muzyka dostraja się do tego, co aktualnie wyczynia na ekranie gracz. Ciężkie brzmienia wydobywają się z głośników przy największych zadymach, a podczas spokojnej eksploracji słychać kojące nuty feng shui. Druga sprawa to fabuła. Nie będzie prosta i standardowa, a zakończenie da ostro popalić fanom mocnych uderzeń. Just Cause 2 zapowiada się na porządną sieczkę w przepięknych, tropikalnych klimatach. Sprawdzimy przed Gwiazdką. ■■

FANTASTYCZNE WYBUCHY, ŚWIETNA WODA I DYM ŁADNIEJSZY NIŻ PRAWDZIWY

NeO COMMENTS

mielu@neo-plus.pl

Codziennie przeglądam strony poświęcone grom i czasem moją uwagę przykuwają nagłówki krzyczące, że gry są odpowiedzialne za całe zło tego świata. Postanowiłem sprawdzić jak dużo takich bzdur pojawia się w sieci i jestem zniesmaczony. Na Zachodzie praktycznie codziennie ktoś protestuje przeciwko graniu.

Amerykański pisarz Dave Gibson twierdzi, że gracze stanowią większe zagrożenie niż terroryści – mężczyzn obchodzą nowe gry, a nie dobro narodu, nie interesują się rodzinami, są leniwi, gapią się telewizor, co jest przyczyną rozwodów.

Ojciec czternastolatka zadźganego w Londynie nożem nie przyjmuje do wiadomości, że syn należał do gangu. Dla niego był aniołkiem, kochał matematykę, chciał być lekarzem. Zginał, bo „nastolatki nie mają dzisiaj szacunku dla życia, czemu winne są gry i agresywna muzyka". Pewna gazeta proponujące kasę każdemu, kto opowie o tym, jak gry zniszczyły mu życie. W Stanach ktoś zabija dwulatka joypadem. Autor newsa zastanawia się czy morderca wykorzystał to, co miał pod ręką, czy może jest w tym bestialskim akcie drugie dno. Jack Thompson nazywa gry mentalną masturbacją, a naukowcy z uniwersytetu w Bolton nie dochodzą do wniosku, że gracze wykazują zaburzenia psychiczne podobne do tych występujących przy autyzmie. Na innej stronie pojawia się artykuł o nastolatkach, które już nie chcą wychodzić z domów, nie utrzymują kontaktu z rodziną i znajomymi, nawet się nie myją, tylko siedzą przy konsolach i pecetach (i nie chodzi tu o Koreańczyków).

Nauczyciele w UK ostrzegają, że dzieci stały się agresywne, używają przekleństw, nie słuchają poleceń. Normalnie jak niegdyś w mojej podstawówce znajdującej się między psychiatrykiem, więzieniem i zapuszczonym dworcem kolejowym – jednym z dwóch mających przyjmować gości na Euro 2012 we Wrocławiu. Pękam ze śmiechu, kiedy o tym pomyślę, a potem zerknę na śpiących w kątach meneli i wezmę głęboki wdech nosem... Nauczyciele winą obarczają rodziców, którzy źle wychowują swoje pociechy, między innymi pozwalając im grać w brutalne gry zachęcające do zabijania alfonsów i prostytutek. Przynajmniej nie czepiają się samych gier, tylko żalą się na zachowanie rodziców.

Czasami ktoś próbuje nas bronić. Naukowcy z Middlesex University twierdzą, że granie dwie godziny dziennie w World of Warcraft pozwala zredukować stres, choć wszystko zależy od osobowości (powaga?). Mistrz horroru, Stephen King skrytykował pomysł ograniczenia sprzedaży gier (w praktyce zrównano by je statusem z pornografią) w jednym ze stanów USA. Nie jest ich fanem (choć zna się na nich całkiem nieźle), ale woli ich bronić niż pozwalać na łamanie demokracji. Przypomina, że politycy nie powinni bawić się w rodziców i wskazuje na niekonsekwencję – siedemnastolatek może legalnie iść do kina na Hostel, ale kupić GTA IV już mu nie wolno? Takie pomysły to absurd. Że o łatwym dostępie do broni palnej w USA nie wspominając.

Żal mam do doktor Tanyi Byron. Autorka raportu o grach przygotowanego dla rządu Wielkiej Brytanii zyskała moją sympatię, gdy powiedziała, że dla niej jest jasne do kogo są skierowane gry dla dorosłych – do dorosłych, nie dzieci. Niestety, później, w programie telewizyjnym „Czy jestem normalny" przedstawiła widzom kobietę uzależnioną od WoW słowami: „Może wydawać się niepoważne porównywanie dziecinnej gry fantasy z narkotykami, ale...". To bronimy branży, czy sypiemy tekstami pod publiczkę? Żenada.

Czasami cieszę się, że mieszkam w Polsce, kraju absurdów i chamstwa, bo przynajmniej mogę być graczem i nie muszę się obawiać, czy ktoś za chwilę mnie za to nie ukrzyżuje. Mogę powiedzieć „czarnuch" na ulicy, publicznie pokazać środkowy palec i grać na PSP w pociągu. Co najwyżej dostanę w gębę i ktoś mi ukradnie konsolkę. Ale zboczeńcem i mordercą nie nazwie. Na razie. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

JESZCZE CIEMNIEJ

Darkness należy do tego grona gier, które najlepiej przeżywa się samemu, po ciemku. To dorosła gra z poważnym scenariuszem. Tym bardziej cieszymy się na wieść o tym, że kontynuacja zbliża się nieubłaganie. Na razie nie wiadomo w zasadzie nic więcej, poza tym, że Jackie Estacado spotka w niej równego sobie wymiatacza. Co to może znaczyć, kiedy gra się pojawi, na jakie platformy zmierza i dlaczego jest to PS3 i X360? Na te pytania odpowiedzi poznamy już niebawem i na pewno się z Wami nimi podzielimy.

WYNOCHA! ZAMYKAMY!

Underground Development – studio odpowiedzialne za to, że Quake Wars na PS3 jeszcze przed premierą zostało okrzyknięte najbrzydszą grą na tę konsolę – zostanie zamknięte z ostatnim dniem maja. Activision zrobiło użytek ze swego przywileju właściciela i zwyczajnie zaplanowało totalne porządki w swoich szeregach. Chłopaki zrobili kiedyś świetne Aggressive Inline, ale przy Enemy Territory: QW nie poszczęściło się im widocznie wystarczająco.

WYDRZYJ SIĘ 2!

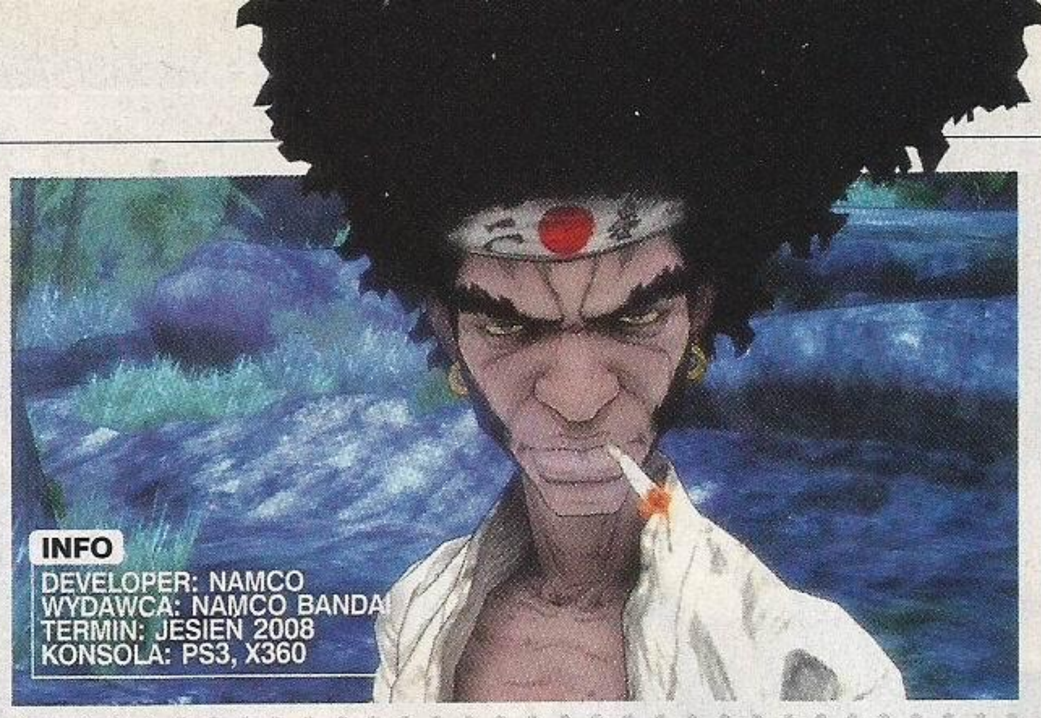
Śpiewanie na ekranie, jestem nawet w stanie, drzeć się do mikrofonu, nie wychodząc z domu! SingStar 2 na PS3 to chyba spore zaskoczenie dla tych, którzy zainwestowali w pierwszego z nadzieją, że wystarczy na lata. Okazuje się, że nie wystarczy. Drugi SingStar ma się całkiem nieźle i na tym kończą się informacje. Screeny pokazują za to znane wskaźniki i nowe kawałki.

ZANIM ZAGRASZ, PRZECZYTAJ

W październiku tego roku, około miesiąc przed premierą wyczekiwanego ze sporymi obawami Gears of War 2, DC Comics i Epic planują wydać komiks osadzonego w świecie gry. Głównym ich celem – zaraz obok zarobieniu kilku ciężarówek zielonych banknotów – jest doinformowanie graczy o wydarzeniach, jakie miały miejsce między pierwszą a drugą częścią flagowego shootera TPP na X360. Ponoć wielkie spluwy i potwory to jest to, czego oczekują fani i sympatycy komiksu.

OSTRZĘ W LIPCU

Miecze, halabardy, katany, topory... Oręż tak przeróżnego autoramentu pójdzie w ruch już latem, konkretnie ostatniego dnia lipca. Oczywiście nie mówimy o jakiejś ustawce, tylko premierze wyczekiwanego Soulcalibura IV, który to zmierza na PlayStation 3 i Xboxa 360. Nie dalej, jak przed miesiącem przyglądaliśmy się tej grze z bliska. Zapowiada się niemały skok jakości, pojedynki online i nowi zawodnicy. Pamiętajcie też o tym, że Mistrz Yoda i Darth Vader mają wykupione wejściówki, odpowiednio na X360 i PS3.



AFRO SAMURAI

Samuraj w stylu gangsta

Z grubsza anime można podzielić na takie, które da się oglądać bez wzdrygnięcia i takie, które ociekają krwią lub wyuzdanym seksem, nie mówiąc o tych, które emanują jednym i drugim. Grywalne adaptacje japońskich komiksów i filmów animowanych mają się różnie. Po wstępnych oględzinach, Afro Samurai jawi się jako świetna, dynamiczna, przemyślana i dopracowana gra na kanwie anime ociekającego krwią. Historia opowiada o losach Afro. Jak nietrudno się domyśleć, ksywka tego pana wzięła się od nienaturalnie wielkich i zarośniętych stóp. Czy tam fryzury, pal to licho.

Afro szuka zemsty na mordercy (lub mordercach) ojca. Nie przebierając w środkach postanawia stać się najlepszym wojownikiem, Numerem Jeden. By tego dokonać, musi załatwić poprzedniego gościa cieszącego się tym tytułem i zabrać jego opaskę. Czas akcji to futurystyczna feudalna Japonia. Tak w ramach ciekawostki, Afro Samurai to świetne anime, godne polecenia. Nie zrażajcie się Afro Ninja z youtube'a.

Chodzona nawalanka na miecze to gatunek, który jest zarezerwowany dla takich gier. Walka odbywa się na ziemi, w powietrzu lub z użyciem terenu. Ten pierwszy element to oczywiście szybkie kombinacje, flankowanie, turlanie. Skoki i ciosy z dużym priorytetem to z kolei cechy pojedynków w powietrzu, warto dobrze wymierzyć odległość. Bieganie po ścianach, skoki po dachach, platformach i drabinach stanowią podstawę walki akrobatycznej, kontekstowej, zależnej od elementów otoczenia. Bez znaczenia jednak, gdzie pojedynek się toczy, konsekwencje przyjęcia kilku cięć na klatę są równie bolesne. Afro nie ma paska zdrowia, a jedynie wskaźnik skupienia (Focus). Gdy ten spada, obraz robi się czarno-biały, a prawdopodobieństwo przyjęcia śmiertelnego ciosu wzrasta. Jedynym sposobem na skupienie uwagi jest konkretna seria ciosów wymierzona w napastnika.

Autorzy chwalą swoje dziecię. Mówią na przykład o systemie liczącym z niesamowitą precyzją cięcia miecza. Nieczęsto można spotkać w sieczce taką rzeźnię. Czasami rany w ogóle się nie pojawiają, innym razem znikają po chwili, albo zawsze wyglądają tak samo. Teraz przecięcie gościa w połowie (pionowo lub poziomo) przebiegnie zgodnie z linią miecza. Ręka, noga, plecy, ciał cięcie, szał. Krwawo i bez kompromisów. Za ścieżkę dźwiękową odpowiada RZA, sławny skądinąd raper, który obiecuje, że bity przy każdym dużym starciu będą inne i niepowtarzalne. No i dobra, ale najbardziej cieszymy się z tego, że sam Samuel L. 'Bad Mofo' Jackson potwierdził swój udział w tym projekcie i podłoży głos pod dorosłego Afro. Zapowiada się dobry tytuł na rewelacyjnej licencji. ■■

Poprowadź swój kraj do chwały i wygraj Mistrzostwa Europy! Pobierz na swoją komórkę grę

UEFA EURO 2008™

Wyślij SMS z kodem "EURO8" na

- darmowy numer 8008 (ERA)
- darmowy numer 8009 (ORANGE)
- numer 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

Nie przegap okazji – 2 gry w cenie 1!

Wynik wojny o tyberium jest w twoich rękach.

Wyślij **COMA** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

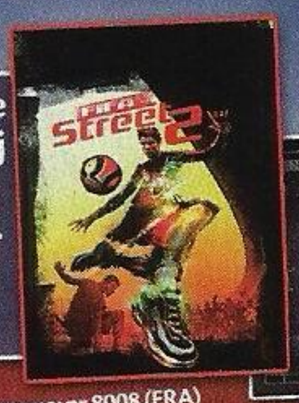
+

Wyślij **FNBURN** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

Sprawdź najlepsze gry na Twoją komórkę!

Graj w Monopoly na Twojej komórce i odkryj miejsca z dzisiejszych czasów!

Wyślij **MONO** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*



Doskonal swe ruchy i sięgnij po tytuł Władcy Ulic.

Wyślij **STRE** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

Pomóż swoim Simom przetrwać na bezludnej wyspie.

Wyślij **WYSPA** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

Wyślij SMS o treści "EA" na darmowy numer 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE) i połącz się z linkiem zwrotnym aby zobaczyć katalog EA

Pakuj piłkę do kosza w stylu NBA!

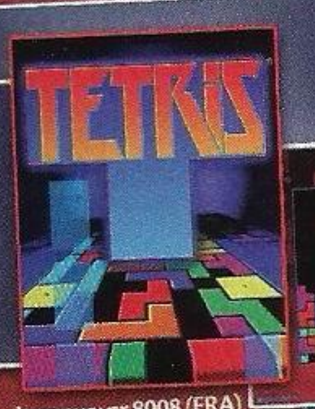
Wyślij **NBA** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

Pokieruj klubem piłkarskim na komórce.

Wyślij **FIFAM** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

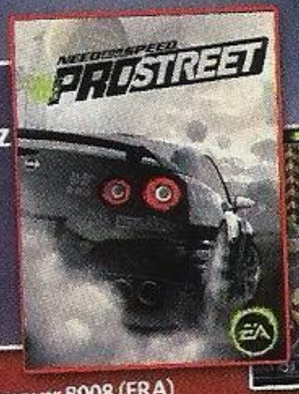
Walcz w realiach II WŚ! Graj jako młody żołnierz i wypełniaj misje podczas słynnych bitew.

Wyślij **MOHA** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*



Tetris® w ujęciu 3D!

Wyślij **TETRIS** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE), 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*



Odpal komórkę i gaz do dechy!

Wyślij **NFS** na darmowy nr 8008 (ERA) lub 8009 (ORANGE)

Wyślij **NFSPS** 7940 - koszt 9zł + VAT (PLUS oraz PLAY)*

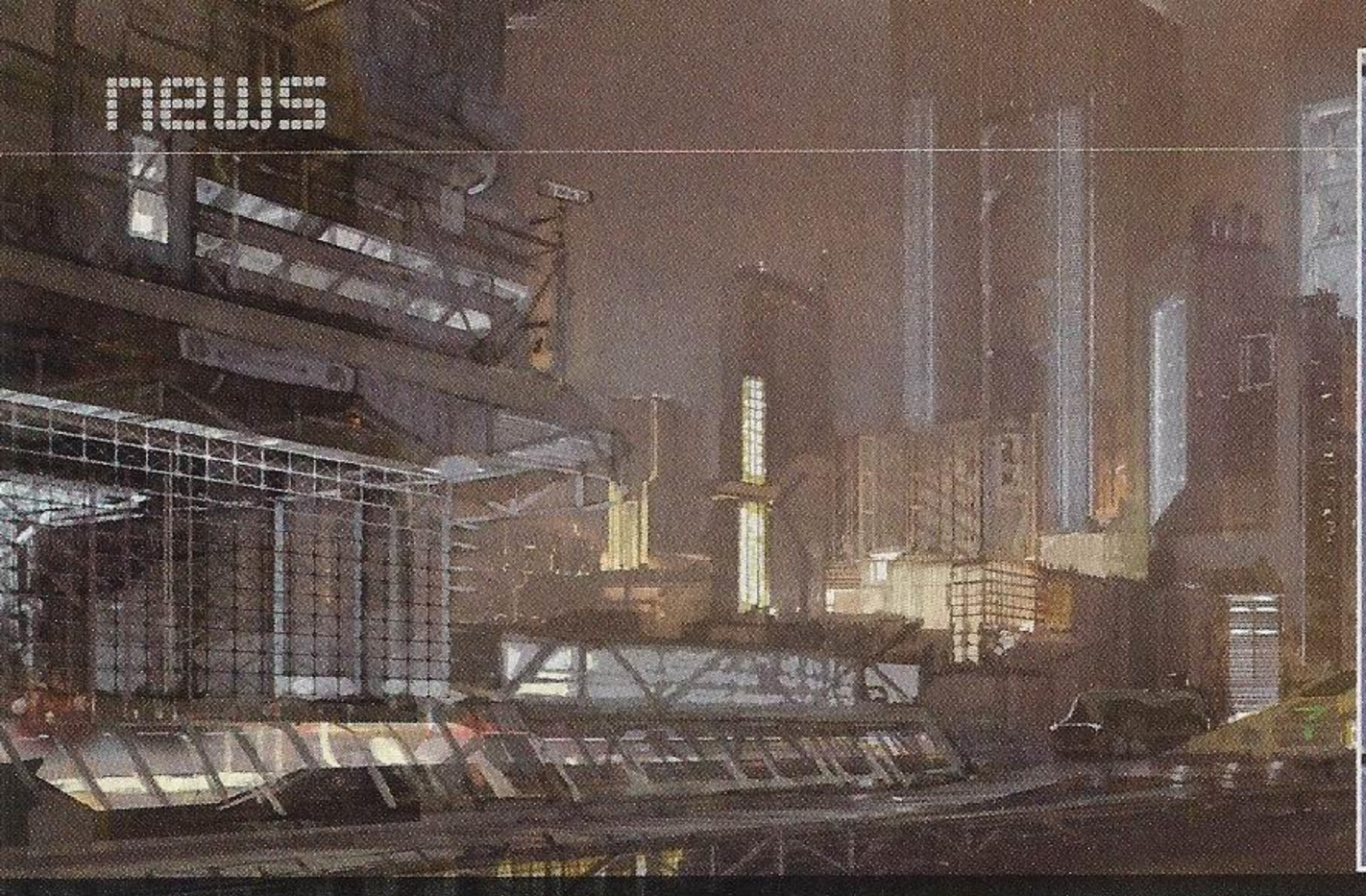
Sprawdź inne nasze gry na polska.ea.com/mobile

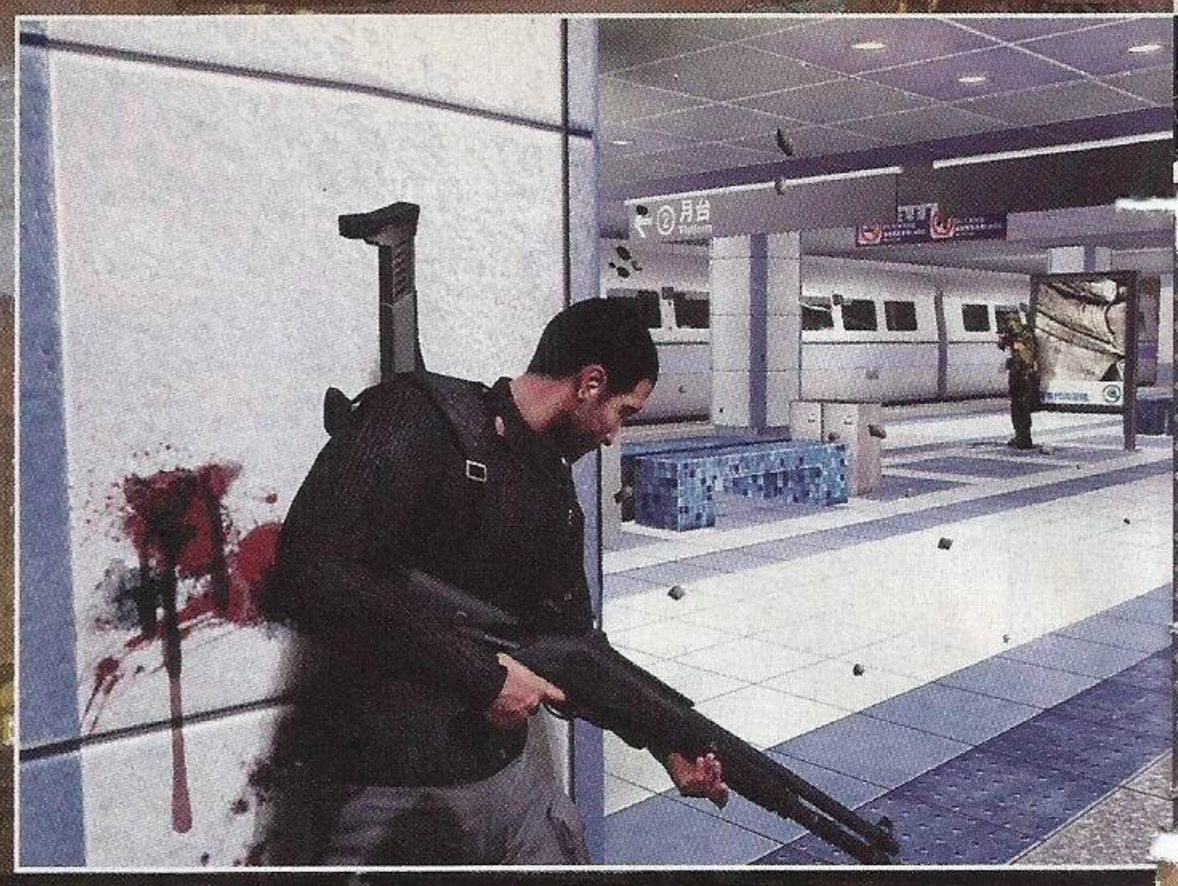
EA mobile

* Sprawdź dostępność gry na Twoją komórkę na polska.ea.com/telefony

ERA: Gra dostępna dla klientów sieci Era, Tak Tak oraz Heyah. Wysłanie SMS'a na numer 8008 jest darmowe. Cena gry pokaże się przed pobraniem. Opłata za połączenie z WAP według cennika. Więcej gier Java znajdziesz na: www.eraomnix.pl oraz w swoim telefonie na: wap.eraomnix.pl. Masz pytania? Chętnie na nie odpowiemy! Biuro Obsługi Abonenta: 602 900 (połączenie wg cennika). Aby pobrać grę musisz mieć włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych i prawidłowo skonfigurowaną przeglądarkę WAP. Prawidłowej konfiguracji możesz dokonać na stronie Era: www.era.pl. ORANGE: Gra dostępna dla klientów sieci Orange. Wysłanie SMS'a na numer 8009 jest darmowe. Cena gry wyświetli się przed pobraniem. Opłata za połączenie z WAP według cennika. Aby pobrać grę musisz mieć włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych i prawidłowo skonfigurowaną przeglądarkę WAP. Prawidłowej konfiguracji możesz dokonać na stronie http://ustaw.orange.pl. PLUS oraz PLAY: Gra dostępna dla klientów sieci PLUS oraz PLAY. Koszt wysłania SMS'a na numer 7940 wynosi 9 zł + VAT. Aby pobrać grę musisz mieć włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych i prawidłowo skonfigurowaną przeglądarkę WAP.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo, The Sims, Medal of Honor Airborne, Burnout, Need for Speed, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The UEFA word, the UEFA EURO 2008 (tm) Official Logo, the Official Mascots and the UEFA European Football Championship(tm) Trophy are protected by trademarks and copyright. MONOPOLY HERE & NOW Game code and certain audio visual materials © 2007 Electronic Arts Inc. Tetris ®&© 1985-2008 Tetris Holding LLC. Official FIFA licensed product. All other trademarks are the property of their respective owners.





ALPHA PROTOCOL

Szpiegowskie RPG

INFO
DEVELOPER: OBSIDIAN ENT.
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WIOSNA 2009
KONSOLA: PS3, X360

Tego jeszcze świat nie widział, ale to dobrze. Dążenie twórców gier do jak najbardziej filmowych klimatów musi się podobać, gdyż filmy mają na karku sporo lat więcej, niż gry i to właśnie w nich najlepiej szukać inspiracji. Połączenie pomysłów znanych ze srebrnego ekranu z przystępnym i intrygującym prowadzeniem rozgrywki często owocuje pozycjami przełomowymi, żeby wymienić tylko Bioshock, Call of Duty czy Uncharted.

W czasach, gdy wydanie dużej produkcji kosztuje majątek, kroki stawiane przez firmy z branży są bardzo ostrożne. Dzięki temu łatwo jest scharakteryzować co większe hity, podając po prostu kilka innych, które pod danym szyldem się spotykają. W tym wypadku nie jest inaczej. Poznajcie Alpha Protocol – połączenie Mass Effect i dowolnego filmu z Bournem okraszone kilkoma pomysłami twórców takich przebojów, jak KOTOR, Icewind Dale czy Fallout 2. AP to historia o szpiegach, tajnych laskach i pięknych agentach. Czy jakoś tak.

BOGUSŁAW L.

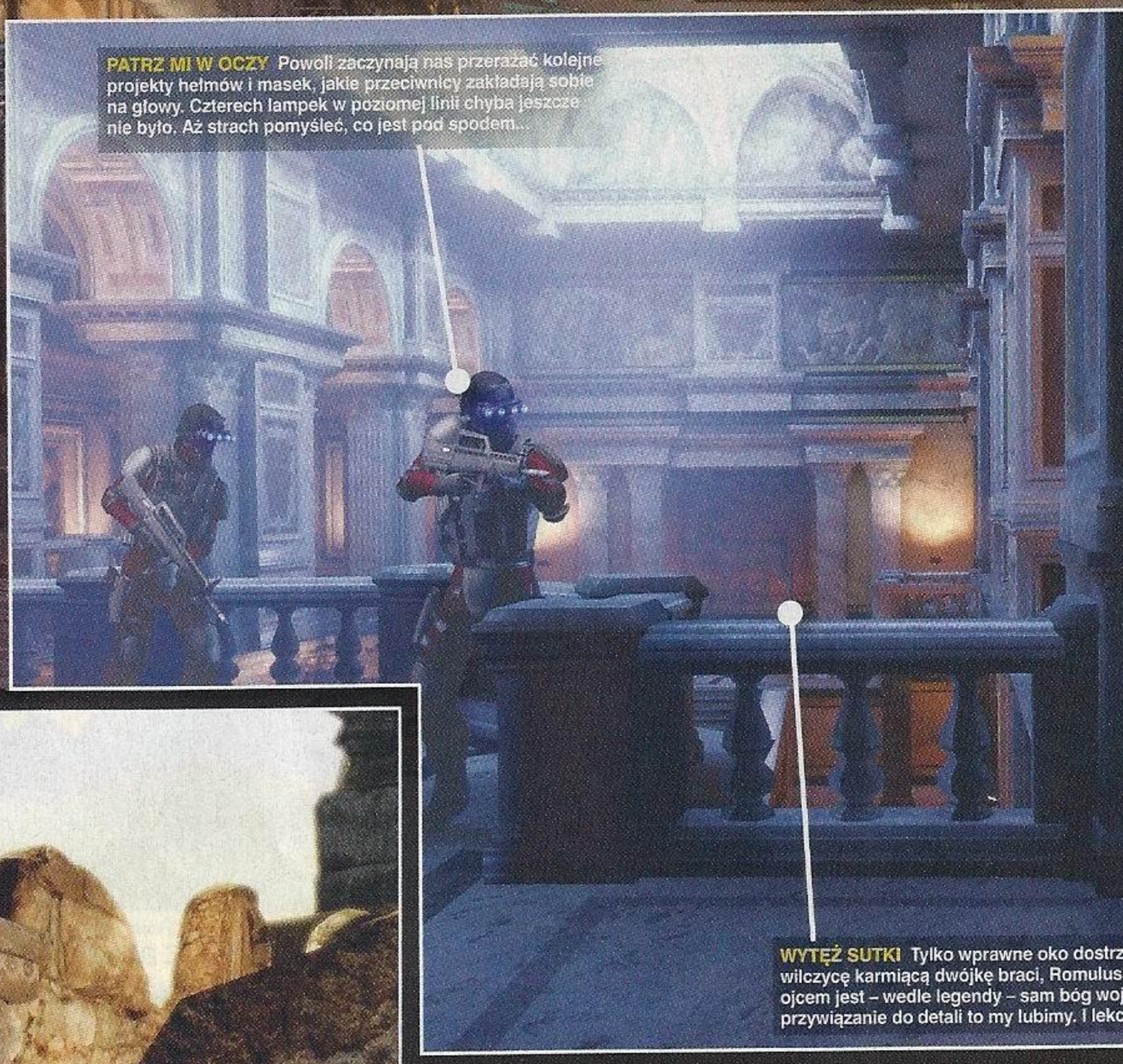
Prawdziwy bohater nowoczesnego erpega nie jest mięczakiem. Umówmy się, że dla przejrzystości i dobitności tego tekstu odniesiemy się do Mass Effect jeszcze kilka razy. Narzucone imię i nazwisko brzmią Michael Thorton, całe szczęście wygląd można dowolnie dopasować do swoich... tych, no... preferencji. Bez skojarzeń. To znaczy oczywiście, że należy wymodelować jego sylwetkę i twarz tak, by łatwiej się z nim identyfikować. Thorton jest świeżo upieczonym agentem CIA, wyszkolonym jak pies policyjny w wyszukiwaniu przesyłek z tytoniem wysyłanych z Polski do Wielkiej Brytanii. Czyli bardzo. I ten Michael na swojej pierwszej misji dostaje nóż w plecy. Oczywiście nie dosłownie, bo by gry nie było. Po prostu jego przełożeni okazują się chamami bez zasad i skrupułów, zdradzają go, a do tego w wyniku niewąskich zawirowań agent staje się wrogiem publicznym numer dwa (numerem jeden jest legendarny Will Smith). Bardziej doświadczony w boju członek CIA ma w takich chwilach do dyspozycji tytułowy Protokół Alfa (z Melmac). Zawiera on w sobie takie rzeczy, jak operacje plastyczne, nową tożsamość, kilka dziupli, w których można się zaszyć i przeczekać trudne chwile. Mimo braku kompetencji, Thorton powołuje się na Protokół. Dostaje listę nazwisk osób, które mogą mu pomóc oczyścić jego dobre imię i nazwisko oraz absolutnie wolną rękę w kwestii tychże porządków. Gracz przejmuje kontrolę nad gościem, który przeciwko sobie ma cały świat, a za sobą kamerę. Ale ponoć będzie też opcja grania z widokiem z oczu.

MOSKWA, RZYM, KRYM

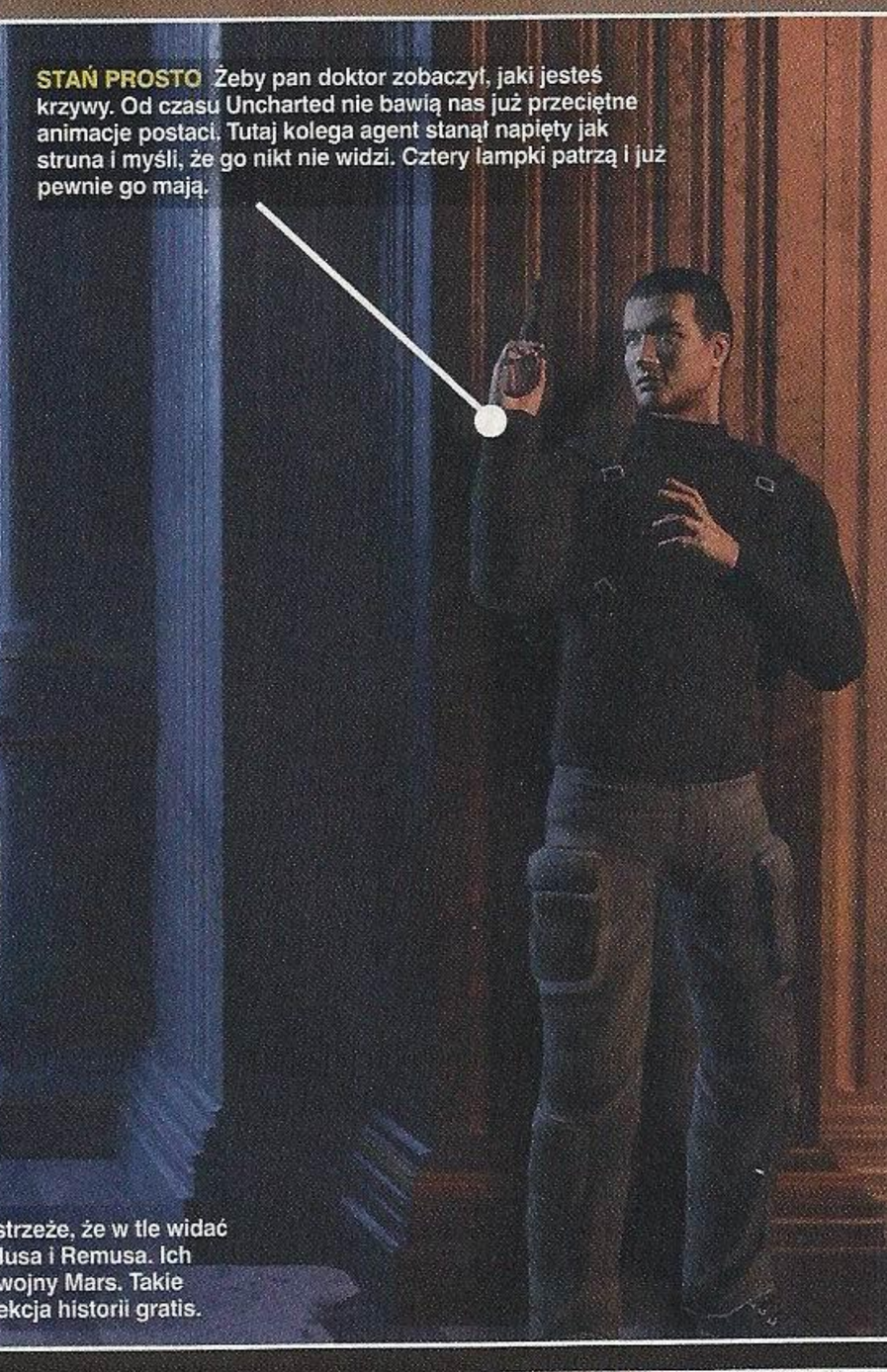
Akcja dzieje się w rzeczywistości, Michael odwiedza prawdziwe miasta i spaceruje ulicami podziwiając prawdziwe zabytki znajdujące się wzdłuż nich „naprawdę". Koloseum w Rzymie czy moskiewski Plac Czerwony to raptem dwa przykłady. Pod względem zwiedzania, studio Obsidian inspiruje się delikatnie Assassin's Creed i Mass Effect. Część lokacji jest otwarta, a część to pomieszczenia czy kompleksy pokoi i korytarzy. Gracz dostaje wolną rękę. Zadanie jest jasne, ale droga do jego wypełnienia długa, skomplikowana, pełna przygód, zwrotów fabularnych i pięknych kobiet, jak to w szpiegowskim kinie bywa.

Czym dziś jest RPG? To gatunek, który sparowano już chyba z każdym innym. Mieliśmy wyścigi z elementami rozwoju kierowcy, w grach sportowych to

□ System rozmów z enpisami (niegrywalnymi postaciami) nazywa się DSS, czyli Dialog Stance System. Jest on bardzo nowatorski i całkowicie rezygnuje z wyboru kwestii mówionych przez bohatera. Pewnie ktoś tam w biurach Obsidian nasłuchał się i naczytał o tym, jakoby osiemdziesiąt procent przekazu zawarte było nie w słowach, a w intonacji i ekspresji osoby mówiącej. Tym samym gracz dostaje do wyboru sposób mówienia, a nie same zdania. Taki zabieg wydaje się wielce ryzykowny, ale również odważny i świeży. Co ciekawe, sposób toczenia rozmowy można zdefiniować już na samym początku jej trwania i następnie konwersację obejrzeć jak scenkę. Jeśli jednak ktoś koniecznie chce zagonić spotkaną kobietę do łóżka, będzie musiał się wysilić. Można być spokojnym i żartobliwym, profesjonalnym i oszczędnym lub surowym i oschłym. Wszystko zależy na dobrą sprawę wyłącznie od gracza, ale pojedyncze dialogi również wpłyną na to, jak potoczy się fabuła. Jako, że w realnym świecie nie ma Mocy, bohater nie ma dylematów moralnych z serii „czarne" albo białe". Różne odcienie szarości sprawiają, że przez cały czas trzeba być czujnym i gimnastykować zarówno charakter, jak i szare komórki.

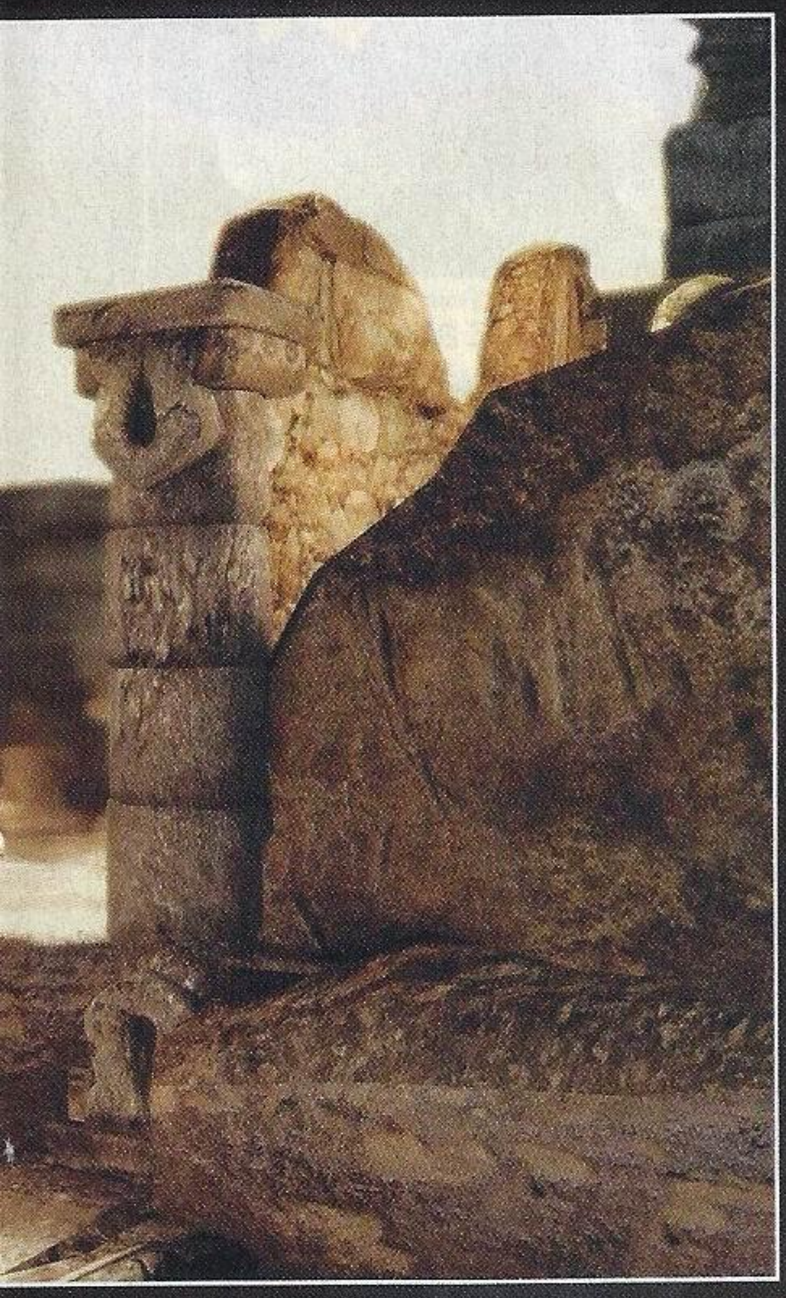


PATRZ MI W OCZY Powoli zaczynają nas przerażać kolejne projekty hełmów i masek, jakie przeciwnicy zakładają sobie na głowy. Czterech lampek w poziomej linii chyba jeszcze nie było. Aż strach pomyśleć, co jest pod spodem...



STAŃ PROSTO Żeby pan doktor zobaczył, jaki jesteś krzywy. Od czasu Uncharted nie bawią nas już przeciętne animacje postaci. Tutaj kolega agent stanął napięty jak struna i myśli, że go nikt nie widzi. Cztery lampki patrzą i już pewnie go mają.

WYTĘŻ SUTKI Tylko wprawne oko dostrzeże, że w tle widać wilczycę karmiącą dwójkę braci, Romulusa i Remusa. Ich ojcem jest – wedle legendy – sam bóg wojny Mars. Takie przywiązanie do detali to my lubimy. I lekcja historii gratis.



Dokładnie tak, jak w ME, również tutaj liczyć się będzie umiejętność przekonywania innych, zbieranie punktów doświadczenia i rozwój postaci.

JAK W PZPN

Napotkanych ludzi – jak to w życiu bywa – można do swoich racji przekonać na kilka sposobów. Pierwszy to najbardziej cywilizowany, czyli korup… oczywiście perswazja, najlepiej bezinwazyjna. Rozmowy prowadzić należy grzecznie, by za pomocą słów osiągnąć zamierzony skutek. Drugą drogą jest przekupstwo. O tak, wystarczy posmarować gdzie trzeba, a już niezbędne informacje płyną szerokim strumieniem. Kolejna metoda zdaje się trafiona – kulka między oczy delikwenta również przynieść może korzyści. Przekupienie dostarczy więcej informacji, niż rozmowa, ale za to część z nich może być nieprawdziwa. Rozmowy trwają długo i ogólnie przeznaczone są raczej dla małych dziewczynek. Prawdziwy twardziel pośle interesanta do piachu, dodając swojej reputacji kręcącego kobiety posmaku krwi. W zależności od wybranego sposobu, postać zachowa się inaczej w następnych fazach gry.

J.B. to inicjały trzech doskonałych agentów. Bez konkursu audio-tele ustalmy, że są nimi James Bond (007), Jason Bourne (Tożsamość) i Jack Bauer (24 godziny). Właśnie tymi dwiema literkami inspirowali się twórcy… Przez korytarz spokojnie przechodzi strażnik. Rozmowa z nim nie wchodzi w rachubę, ale na pozbycie się go są trzy JB-sposoby. Gadżety, dużo elektroniki, zdalna detonacja – to pierwszy. Drugim jest wejście w bliższy kontakt, połamanie obojczyka. Trzeci – celna seria z karabinu, tudzież headshot. Bohater ma dziesięć umiejętności, każda z nich dziesięć poziomów doświadczenia. Niemożliwe jest wyuczenie się wszystkich, ponieważ w ten sposób pod koniec gry każdy agent wyglądałby i zachowywał się tak samo. Dobór zdolności oraz ich rozwój zależeć będzie więc całkowicie od widzimisię gracza. Fajnie, że założono każdy możliwy schemat rozwoju, od super czajnika, po Jana Rambo. Przykładowym „skillem" jest Chain Shot. Postać wychyla się zza winkla, w zwolnionym tempie namierza kilku wrogów, chowa się, a następnie tempo wraca do normy i Michael jeszcze raz wyskakuje prując do namierzonych i załatwiając każdego jednym strzałem. System działa podobnie, jak w Bioshocku – jeden spust przywołuje menu czynności, drugi zatwierdza wybór. Zrezygnowano z paska magii, bo przecież tylko David Copperfield potrafi czarować. Zamiast niego jest poziom skupienia, który opada wraz z efektownymi akcjami i stopniowo regeneruje się z czasem.

□ Osobna uwaga należy się studiu Obsidian Entertainment. Niech nie zmyli nikogo fakt, że ekipa działa zaledwie od 2003 roku. W jej skład wchodzą bowiem prawdziwi weterani gatunku RPG. Ostatnimi ich dziełami są Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords na Xboxa i Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer z PC. Obie kontynuacje gorąco przyjętych tytułów powtórzyły ich sukces. Ale to wcześniejszy dorobek studia robi największe wrażenie. Okazuje się, że jako Black Isle Studios panie i panowie z Obsidian stworzyli takie klasyki, jak Fallout 1 i 2, Baldur's Gate: Dark Alliance II, czy Planescape: Torment. Patrząc na dorobek ekipy można być całkowicie spokojnym i liczyć na nowe doznania, świeże pomysły i to, że Alpha Protocol zapisze się na kartach historii gier video podobnie, jak poprzednie dokonania amerykańskiego developera.

SYSTEM ROZMÓW Z ENPISAMI (NIEGRYWALNYMI POSTACIAMI) NAZYWA SIĘ DIALOG STANCE SYSTEM. JEST BARDZO NOWATORSKI I CAŁKOWICIE REZYGNUJE Z WYBORU KWESTII MÓWIONYCH PRZEZ BOHATERA

też powszechny zabieg. Strzelaniny już dawno weszły w bliższy kontakt z erpegami, a jednym z dzieci jest chociażby wspomniany Bioshock. Ale to Mass Effect stanowi teraz wyznacznik tej krzyżówki i na nim się skupmy. Między wymianami ognia z przeciwnikami, bohater wchodzi w interakcję z wieloma postaciami spotkanymi w życiowych sytuacjach. To nie tylko panna z samolotu relacji Nowy Jork – Dhaka, ale również stary weteran sprzedający wypasione giwery spod lady, czy dziennikarka śledząca historię Thortona.

JESZCZE PONAD ROK

Jak widać, Alpha Protocol rysuje się jako ambitny i bardzo ciekawy projekt doświadczonych w branży gości, znudzonych dotychczasową konwencją gatunku. Połączenie świata pięknych, bogatych i wygimnastykowanych ze światem pięknych, uzdolnionych i głodnych przygód (szpiedzy i bohaterowie RPG) może zaowocować świeżym podejściem do erpegów. Trzymamy kciuki na bezpiecznikach pistoletów. ■■

sprawdź najtańsze gry na
www.ultima.pl
tel.: (0-22) 485-52-10

Pro Evolution Soccer 2008 Playstation 3
179,-

Call of Duty 3 Playstation 3
149,-

HALO 3 Xbox 360
139,-

Ninja Gaiden Sigma Playstation 3
129,-

Project Gotham Racing 4 Xbox 360
139,-

ULTIMA
www.ultima.pl

Uncharted Playstation 3
159,-

King Kong Xbox 360
59,90,-

szpiegrownia

Nintendo przygotowuje jesienną ofensywę. Możemy spodziewać się zalewu gier z Linkiem, Mario, Kirbym i innymi znanymi postaciami. Ninty chce je maksymalnie wykorzystać. – *szpieg*

ORIGAMI KILLER

Pod monopolem podsłuchałem, że już niedługo ukaże się krótki zwiastun Heavy Rain, nowej gry Quantic Dream (świetny Fahrenheit na PS2 i Xboxa), o której świat usłyszał na E3 w 2006 roku. Autorzy skupiają się na stworzeniu realistycznych, naturalnie zachowujących się postaci. Fabuła ukazana będzie z perspektywy czterech osób i każda inaczej podejdzie do tego, co jest dobre, a co złe. Możliwe, że twarzy bohaterom użyczą prawdziwi aktorzy. Już przy tworzeniu Fahrenheit Francuzi spotkali się z Leonardo DiCaprio i próbowali przekonać go do współpracy. Odmówił tylko ze względu na ograniczoną moc konsol nie pozwalającą na odwzorowanie w zadowalający sposób efektów pracy aktora.

SPOKOJNIE NA WOJNIE

Akcja piątego Call of Duty toczyć się będzie w czasie Drugiej Wojny Światowej. Średnio przypadł nam do gustu ten pomysł, ale mój informator zdradził, że na tę decyzję wpłynęły obawy Activision, czy CoD4 nie okaże się przypadkiem niewypałem. Prace nad „piątką" rozpoczęto, gdy został mniej więcej rok do ukończenia „czwórki" i ciężko było wtedy przewidzieć, że Modern Warfare odniesie ogromny sukces. A skoro CoD5 powstanie w dwa lata (a nie w około rok jak „trójka" czy Big Red One), to może wyjdzie z niej coś dobrego.

CHRZESTNY W SIECI

Ptaszki ćwierkają, że w drugiej odsłonie The Godfather pojawi się rozbudowany tryb online. Szczegółów brak, ale EA na pewno nie zamierza przestraszyć się GTA IV i spróbuje powalczyć na rynku gier gangsterkich.

BEYOND FINAL FANTASY

Dobrze poinformowane anonimowe źródła w UbiSofcie podają radosną nowinę. Michel Ancel pracuje nad Beyond Good & Evil 2, a projektami świata i postaci zajmuje się sam Yoshitaka Amano, artysta od lat pracujący przy serii Final Fantasy. Pisaliśmy o nim szerzej w N+ 90.

POWRÓT LOMBAXA

Na wieści o nowym Jaku musimy jeszcze poczekać, a tymczasem udało mi się przechwycić tajną korespondencję, z której wynika, że jeszcze w tym roku ukaże się kontynuacja Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction. Nie będzie jednak wersji pudełkowej – grę kupimy wyłącznie przez PSN i ściągniemy na dysk konsoli.

BAJKA O NAPIĘCIU

W zeszłym miesiącu obiecałem nieoficjalne informacje o Gears of War 2 i zamierzam dotrzymać słowa. W markecie podsłuchałem rozmowę dwóch kur domowych emocjonujących się trybem mutli 5v5 (pięciu na pięciu) oraz kamerą pokazującą akcję z trochę innego kąta niż w pierwszej części.

INFO
DEVELOPER: TEAM NINJA
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 30 MAJA 2008
KONSOLA: XBOX 360

NINJA GAIDEN II

Księga Siedmiu Kręgów – każdy ninja musi ją znać!

JUŻ GRANE!

Potraktujcie ten tekst, jako uzupełnienie raportu Gulasha z N+ 108. Przyjrzeliśmy się dłuższej, bardziej dopracowanej becie. Oto wyniki badań.

■ 1. Fabuła wydaje się być jeszcze bardziej pokręcona, niewiarygodna i niespójna niż w pierwszej części. CIA pragnące wpuścić demony do naszego świata? Akcja przenosząca się bez konkretnego powodu z Tokio do wioski Hayabusy, a stamtąd do Nowego Jorku i Wenecji? Demon całujący Statuę Wolności w policzek? A to dopiero początek. Darujmy sobie jednak spoilery. Wystarczy tylko informacja, że w Nowym Jorku po raz pierwszy do walki stają demony. Dołączają do ninjasów, psów biegających z mieczami w pyskach i bossów.

■ 2. W testowej wersji dostępne były dwa poziomy trudności (z czterech zapowiedzianych), grałem na wyższym i przy żadnym bossie się nie zmęczyłem. Pierwszy padł po trzech naładowanych atakach (przytrzymany Y – silny cios), inni byli wyjątkowo wrażliwi na szybkie cięcia z powietrza (po wyskoku atak z przytrzymanym przyciskiem bloku i wychyloną gałką analogową). Grupki zwykłych przeciwników są bardziej niebezpieczne. Co chwila atakuje ktoś inny, stosują chwyty, więc trzymanie bloku nie pomaga. Trzeba się dużo ruszać, naprzemian blokować i uderzać. Gorzej jest przy demonach. Są większe od bohatera, ale piekielnie szybkie i silne. Biją mocno, czasem z główki, wybijają Ryu z równowagi, przez co ciężko wyjść z kontrą (X i Y, czyli cios słaby i silny, wciśnięte razem w trakcie trzymania bloku). Odskoczyć też niełatwo. A gdy jest ich kilku i jeszcze pomagają im ich latający kuzyni strzelający kulami ognia, robi się bardzo gorąco. Jak nie idzie, lepiej zmienić broń.

■ Na razie tylko jedno narzędzie mordu jest przegięte w stosunku do pozostałych – łuk. Za strzelanie odpowiada przycisk B, a przytrzymanie go pozwala na wycelowanie (kamera ustawia się mniej więcej jak w Resident Evil 4, w okolicach barku bohatera), a także naładowanie strzały. Jedna wystarczy na ubicie nawet silnego demona. One shot one kill? To zbyt łatwe.
Najlepiej walczyło mi się kataną (Dragon Sword), bo da się wykonać wspomniany wcześniej powietrzny atak, ale wolverinowe ostrza (Falcon's Talons) też są niczego sobie, zaś Lunar Staff, czyli duża laga zakończona na obu końcach szpicami, ku mojemu zdziwieniu okazała się superszybka i spokojnie zastępowała miecz. Ryu używa również shurikenów oraz ich wybuchowej odmiany.

□ Beta to beta, sporo w niej błędów. Pozostaje wierzyć, że zostaną wyeliminowane. Mimo wszystko animacja na poziomie piętnastu-dwudziestu klatek (takie spadki zdarzają się znienacka i bez powodu), to jakaś pomyłka. Dużo czasu nie zostało, panowie zróbcie coś z tym, żeby nie było przypału.

■ 4. Nie trzeba wchodzić do menu ekwipunku, żeby zmienić broń, ninpo lub użyć przedmiotu.

POJAWIŁ SIĘ NOWY TYP PRZECIWNIKÓW I MOIM ZDANIEM SĄ NAJNIEBEZPIECZNIEJSI ZE WSZYSTKICH, Z KTÓRYMI RYU WALCZYŁ

Wystarczy nacisnąć górę/dół na krzyżaku, a akcja się zatrzyma i wyświetli się małe, ale bardzo czytelne (oparte na ikonkach) menu. Ciężko nazwać tę opcję płynną zmianą broni (jak w Devil May Cry), ale najważniejsze, że sprawdza się w akcji – można szybko się uleczyć, chwycić za łuk i wrócić po kilku sekundach do walki.

■ 5. Zdrowie bohatera odnawia się, gdy ten odbiegnie od przeciwników na bezpieczną odległość (bardzo daleko) lub wszystkich zabije. Regularne zgarnianie batów zmniejsza wskaźnik zdrowia – wypełnia się on od prawej strony czerwonym kolorem. Należy dbać o to, by czerwony pasek był jak najkrótszy, a można się go pozbyć używając konkretnych przedmiotów, nagrywając stan gry (jednorazowe leczenie przy każdym savepoincie) lub łapiąc energię życiową wypadającą z ciał zabitych. Brzmi nieco skomplikowanie, ale to prosty mechanizm i szybko da się do niego przyzwyczaić. Czy ten pomysł sprawił, że gra stała się łatwiejsza? Raczej tak, ale to nie znaczy, że walki to kaszka z mleczkiem. W NG2 pojawił się nowy typ przeciwników i moim zdaniem są najniebezpieczniejsi ze wszystkich, z którymi Ryu walczył do tej pory. To nieszczęśnicy z odciętymi kończynami.

■ 6. Każdy cios został opisany procentową szansą na rozczłonkowanie przeciwnika. Nie ma nad tym kontroli, ale gdy już się przydarzy, że ninja utnie komuś na przykład nogę, zaczyna się prawdziwa wojna nerwów. Czołgający się, rzucający shurikenami nieszczęśnik może w ferworze walki zbliżyć się niepostrzeżenie do bohatera, powalić na glebę i wskoczyć na niego, by eksplodować w samobójczym ataku. Zabierającym dobre ćwierć paska zdrowia. To bardzo nieprzyjemne i łatwo w ten sposób zginąć. Sposobem na takich cwaniaczków jest naciśnięcie Y (silny cios, ale nie w kombinacji, ninja musi przerwać inne ataki) i wykonanie brutalnego fatality. To jeszcze nic, że Hayabusa mieczem odcina im głowy. Ale gdy uzbrojony w Falcon's Talons, jedną ręką wbija ostrza w oczy, a drugą rozszarpuje brzuch, to robi się z tego prawdziwy hardcore.

■ 7. Gra jest brutalna, finisherów jest mnóstwo, po kilka rodzajów dla każdej broni. Krew tryska na prawo i lewo, a poodcinane kończyny walają się dookoła pokrojonych ciał. Dlatego właśnie NG2 nie wygląda fotorealistycznie, a plastikowo. Mnie to nie przeszkadza. Ryu w gumowym wdzianku prezentuje się świetnie. Na ocenę grafiki przyjdzie czas, ale już teraz gra wygląda bardzo ładnie, choć nie jest to taki masakrator gałek ocznych, jak pierwsza część na Xboxa.

■ 8. Bonus na koniec. Ta gra to przekozak i koniecznie trzeba ją kupić. Ktoś miał wątpliwości? //**Mielu**

□ Nagrywanie filmów prawie działa. W menu należy odpowiednią opcję ustawić na ON. Po powrocie do gry automatycznie zaczyna się proces rejestracji. Żeby zapisać filmik należy zrobić save'a, bo w przeciwnym razie nic się nie nagra. Bez sensu, ale niech będzie, że to wina wczesnej (?) wersji gry.

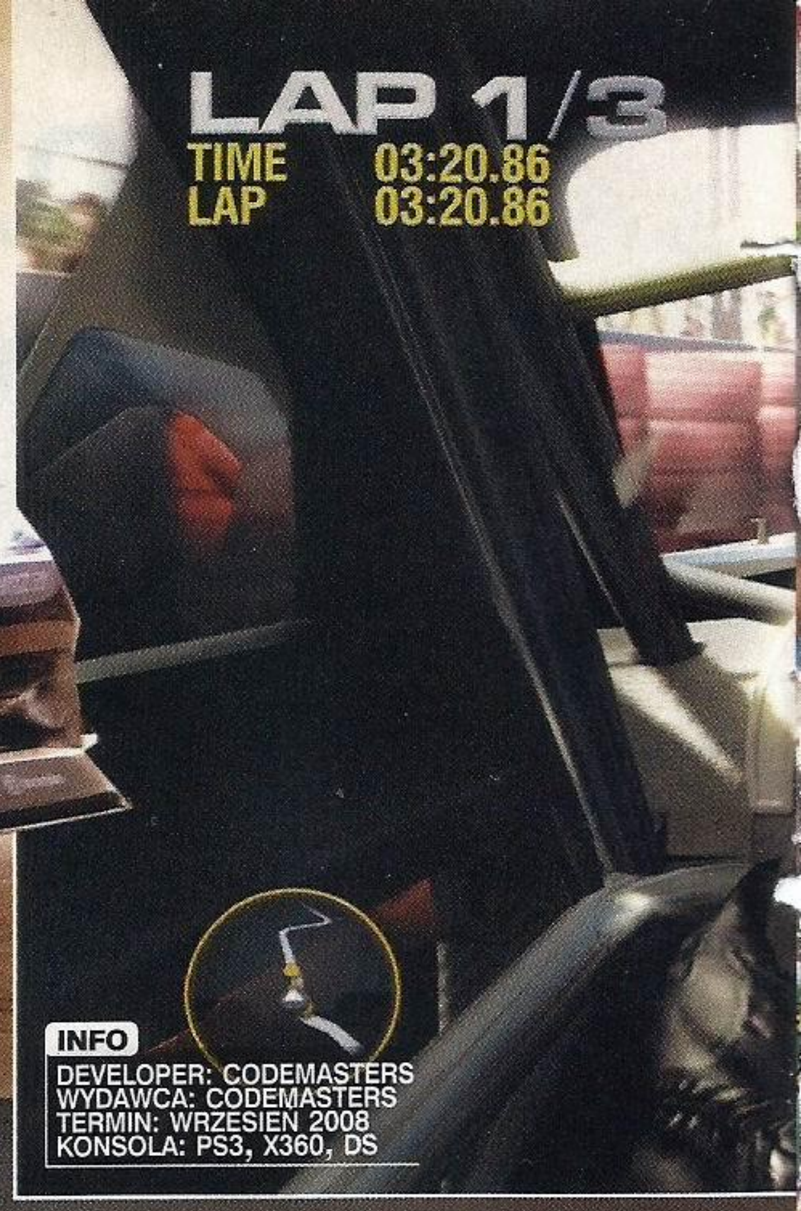
Xbox 360 teraz od

777 pln

www.xbox.com

Jump in.

XBOX 360



Race Driver: GRiD

Realistycznie latające zderzaki

INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: WRZESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360, DS

☐ Codemasters słyną z mnogości dostępnych ustawień kamery. Nawet ze środka auta jest ich kilka. Jak widać, deski rozdzielcze wykonaniem ustępują GT5: Prologue.

☐ Totalne wymieszanie samochodów z różnych zakątków świata na jednej trasie również wchodzi w grę. Dawać pod prąd!

Jak zrobić grę, która nie tyle będzie konkurowała z obecnymi na rynku markami (żeby nie powiedzieć tuzami – Gran Turismo, Forza), ale w kilka chwil przebije je, jak ostry gwóźdź oponę? Delikatna i trudna sprawa. Codemasters próbowało już kilka razy, w opinii specjalistów dostarczając jeden z najbardziej realistycznych symulatorów jazdy w historii. Mowa oczywiście o serii TOCA jeszcze na PS one, która jednak z czasem rozdrobniła się, zagubiła gdzieś charakter. Po udanym Colin McRae DiRT (z oczywistych i bardzo smutnych względów, ostatniej części szutrówki pod tym tytułem) nadjeżdża czas na GRID. Ulice trzech kontynentów zostaną powleczone grubą warstwą gumy.

OSTRO, NA ASFALT

W GRID spotkamy wyłącznie wyścigowe maszyny śmigające po trasach rozsianych na trzech kontynentach. Na każdym z nich panują nieco inne zasady, ceni się odmienne style jazdy, czy w końcu zaprzęga różne marki producentów aut.

Europa jest kolebką motoryzacji, a takie marki, jak Ferrari, Pagani czy Mercedes kojarzą się z luksusem, majętnością. Nie dziwi więc fakt, że na Starym Kontynencie ważna jest klasa, styl jazdy i otoczka wyścigu, niemal ubóstwianie maszyn. Najbardziej charakterystyczne trasy to oczywiście „Zielone Piekło", czyli Nurburgring oraz Le Mans i Silverstone. Nie zabraknie ich w grze Codemasters.

Kraj Samurajów to z kolei kult driftu, czyli pokonywania zakrętów kontrolowanym poślizgiem. Fury takich marek, jak Nissan, Suzuki czy Toyota pędzić będą po zamkniętych obiektach typu doki tudzież górska droga. Tutaj liczy się lans, adrenalina i odpicowane fury migające neonami, szaleni nastolatkowi i piękne Japonki w ultrakrótkich spódniczkach...

Przeciwnością są Stany Zjednoczone, z ich siłowym podejściem, czystą mocą pojazdów, brutalną, niemal prymitywną. Tutaj trasy biegną przez najbardziej znane miasta, jak San Francisco czy Nowy Jork zaś autorzy chwalą się licencją na bryki Dodge'a i Forda. Ale to na pewno nie wszystkie amerykańskie ikony, jakie zawitają na torach wyścigowych. W sumie w garażu zmieści się około czterdziestu pięciu maszyn. Wynik na pierwszy rzut oka nie szokuje, ale pamiętajmy, że w GRID każda z tych fur jest inna i – w odróżnieniu od Forzy czy GT – każdą się jeździ. Bo tak trzeba.

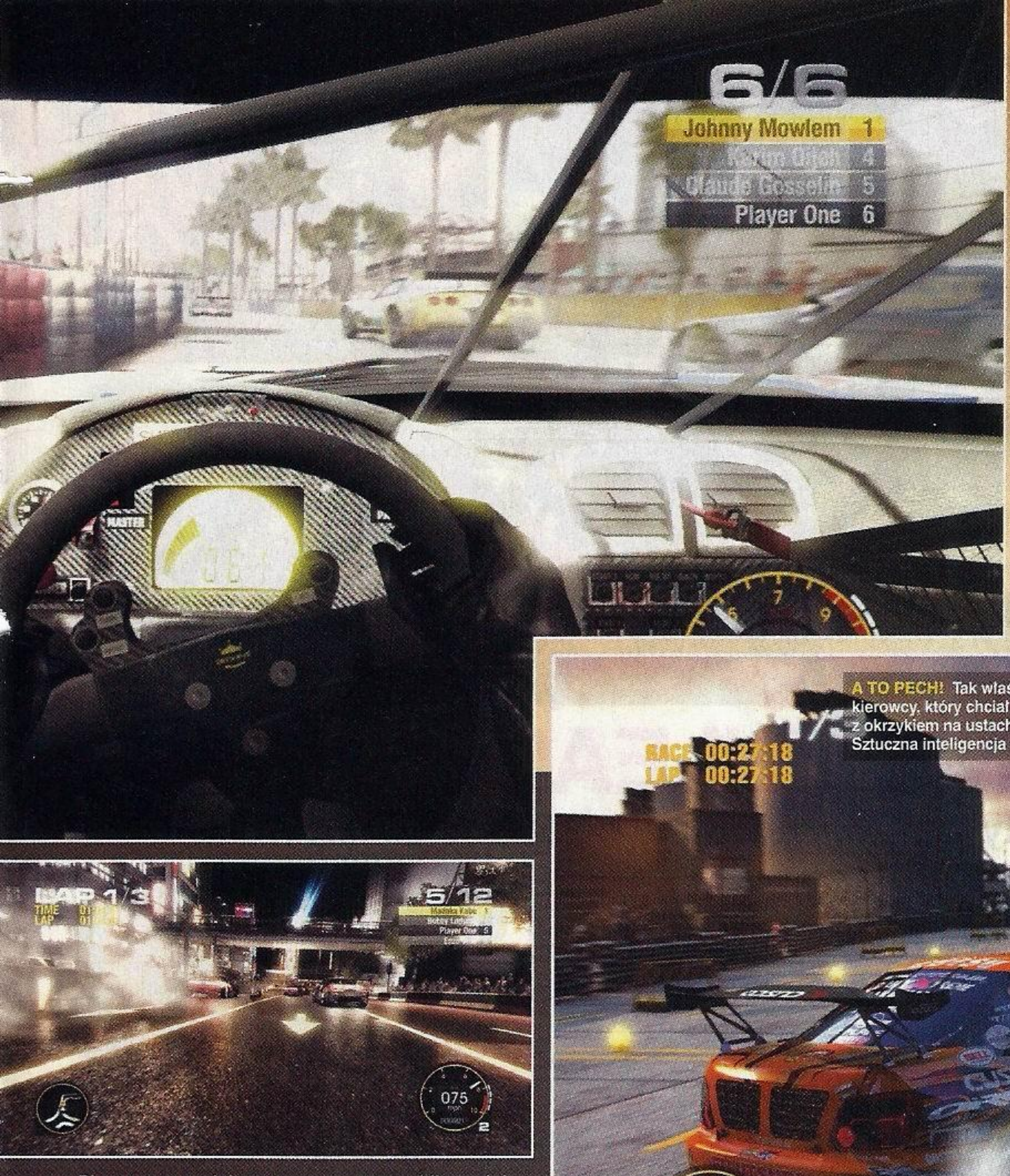
Podróżując między trzema zakątkami świata gracz poczuć ma się jak w żadnej innej grze samochodowej. Czyli jak prawdziwy kierowca wyścigowy. Można zatem wywnioskować, że nie obejdzie się bez jakiegoś trybu kariery, z których doskonale znane są poprzednie dokonania serii Race Driver. Oby jednak pokuszono się o coś więcej, niż „jesteś nikim, ale masz talent, jak będziesz wygrywał, trafisz na szczyt".

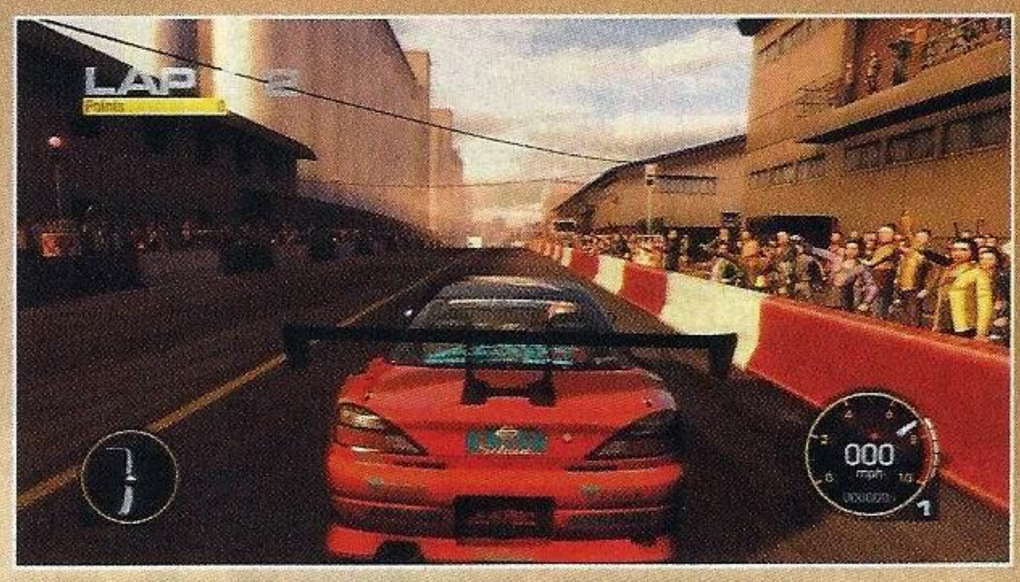
JAZDA, MODELU!

Żeby w dzisiejszych czasach osiągnąć sukces, trzeba zdobyć sobie przychylność mediów, jak również samych graczy przekonać do tego, że oto jest coś, czego wcześniej nie było. Co za tym jedzie, GRID chce udowodnić, że obecne na rynku samochodówki są raczej marnymi podróbkami przyjemnego jeżdżenia następnej generacji. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – Race Driver nie do końca aspiruje do miana symulatora. Wręcz przeciwnie. Widząc, jak łatwo auto prowadzi się w zakrętach czy też oglądając kierowcę, który bez najmniejszego problemu wyprowadza samochód z niekontrolowanego poślizgu, można dopatrzyć się skojarzeń z serią Burnout. Twórcy zapewniają, że ich model jazdy ma być przede wszystkim bardzo przyjemny; każdy może wziąć pada do ręki i z łatwością pokonać nawet najbardziej zawiłe trasy za kółkiem pięćsetkonnego potwora. Haczyk tkwi w tym, iż – zgodnie z trendem – bardziej zaawansowani gracz wyłączą wspomagania, by bardziej zawalczyć z maszyną i własnymi słabościami. Potwierdzono system kontroli trakcji i stabilności oraz ABS. Nade wszystko przydadzą się one w wadze ciężkiej. Ze wszystkim na „off" jazda to prawdziwe wyzwanie, ale nie horror. Wciąż najważniejsza jest radość płynąca z prowadzenie takiego – na przykład – Dodge'a Vipera. Poczucie pędu jest sugestywne, co wraz z rewelacyjną otoczką zmagań zapowiada ostrą walkę ze wspomnianą konkurencją spod znaku Gran Turismo i Forza Motorsport.

WGNIECENIE, MAŁA RYSKA

Silnik, na którym śmiga zeszłoroczny DiRT, przeszedł poważne zmiany, nie tylko w nazwie (z bezapelacyjnie ślicznego NEON, na takie sobie EGO), ale i w samej strukturze. Gdy tylko zakończono prace nad rajdami, rozpoczęto projektowanie GRID.





□ Wielka płetwa to domena nie tylko spotykanych w naszej ojczyźnie Opli Calibra czy Kadettów, ale również poważnych maszyn oglądanych w telewizji. Różnica? Jakieś czterysta koni mechanicznych i tyle samo tysięcy złotych.

A TO PECH! Tak właśnie kończy się przygoda młodego kierowcy, który chciał pomachać do enplusowego aparatu z okrzykiem na ustach z serii „mamo, jestem w prasie". Sztuczna inteligencja wcale nie wypada sztucznie.

SIWY DYM Ostatnio takie efekty mogliśmy oglądać w Need For Speed: ProStreet. Widać nie jest to jakieś wyjątkowo trudne, żeby zaprogramować takie obłoki dymu. Szpiedzy z krain deszczowców zatrudnieni przez ojca Gran Turismo niech węszą.

Pierwsze materiały zaprezentowane publiczności prezentują się bardzo okazale, modele samochodów są niemal fotorealistyczne, a otoczenie bogate i szczegółowe. Nieprawdopodobnie wręcz wypadają zniszczenia i ogólnie fizyka. Patrząc na dachującego Forda Mustanga lub Vipera ze zmiażdżoną maską trudno uwierzyć, że producenci tych aut zgodzili się na tak efektowne kraksy. Wypadki nie są tak efekciarskie, jak w Burnoucie, nie zobaczymy ich w zwolnionym tempie, ale za to wypadają po prostu boleśnie i realistycznie, a jeden kontakt z bandą przy dwóch pakach na zegarze definitywnie kończy zabawę. Oglądanie po wyjściu z zakrętu kozioł kującego tuż przed maską Nissana Skyline'a, na dodatek z kamery z oczu kierowcy, napędza masę adrenaliny do krwi. Właśnie dla takich chwil warto czekać na GRID.

NIEPRAWDOPODOBNIE WRĘCZ WYPADAJĄ ZNISZCZENIA. PATRZĄC NA DACHUJĄCEGO MUSTANGA LUB VIPERA TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE PRODUCENCI TYCH AUT ZGODZILI SIĘ NA TAK EFEKTOWNE KRAKSY

Jakby tego graficznego przepychu było mało, autorzy chwalą się doskonałą symulacją zmiany pory dnia i nocy oraz warunków pogodowych. Oświetlane reflektorami wąskie uliczki w japońskim sadzie wypadają plastycznie i znacznie lepiej, niż w Project Gotham Racing 4. Ilość samochodów na torze zawstydza Gran Turismo 5: Prologue, ponieważ sięga dwudziestu samochodów. Wyobraźcie sobie tylko, jakie karambole będą miały miejsce, gdy nocą spadnie deszcz, a pierwszemu w stawce zablokują się koła na mokrej nawierzchni... Graficznie naprawdę mowa tutaj o pięknej grze. Animacja jest płynna, ale wyciąga „tylko" trzydzieści klatek na sekundę, co przy sześćdziesięciu z GT i Forzy jest widoczne. Ale już przesiadka ze wspomnianego PGR4 wypadnie raczej bezboleśnie.

ROBOT, ROBOT

Ze sztuczną inteligencją w grach samochodowych bywa różnie, kwadratowo i podłużnie. Nic nie zastąpi kilku żywych kierowców na trasie, ale Codemasters starają się, by po wyciągnięciu kabla GRID również stanowił spore wyzwanie. Skrypty SI sprawiają, że kierowcy świadomi są całego otoczenia i – co ważniejsze – popełniają błędy. Jak mówi producent Ralph Fulton: „Zdarza im się minimalnie opóźnić hamowanie, ale potrafią też roztrzaskać się o bandę." Jeśli mimo wszystko ktoś zechce ścigać się z innymi, zabawa online czeka dla dwunastu chętnych na raz. W lobby gracze głosują na trasy, także ich wybór nie jest narzucony, ale w całości zależy od demokracji. Jeśli Codemasters dopracują kod sieciowy, będzie naprawdę dobrze.

GRID prezentuje się bardzo okazale. Rezygnuje z malowania aut, z giełdy, zbieractwa i innych bajerów forsowanych przez inne serie. Twórcy mają obrany swój własny tor myślenia i są konsekwentni. Wygląda na to, że wszystko jedzie zgodnie z planem, a gracze mogą zacierać ręce na kolejne udane wyścigi samochodowe. ■■

□ Rewelacyjnie wypada wersja na przenośnego NDSa. Powstaje ona równolegle z dużymi edycjami i wszystko wskazuje na to, że będzie najładniejszymi wyścigami na tę małą i szalenie popularną konsolkę. Oczywiście na dolnym ekranie widać trasę i dane pojazdu, a na górnym sam wyścig. Grafika jest płynna i kolorowa, a do tego samochody wypadają bardzo plastycznie i wiarygodnie. Właściciele dwóch ekranów powinni czekać na tę pozycję cierpliwie, nie zaprzątając sobie głów jakimiś średniakami.

NeO COMMENTS

drmax@neo-plus.pl

Natłok obowiązków i ogólnie pojmowane „życie" bezczelnie powstrzymują mnie obecnie od grania w cokolwiek, a doba z uporem godnym lepszej sprawy nie pozwala rozciągnąć się do przynajmniej 40 godzin, więc pogadajmy o przyszłości. A konkretnie, o tym co ciekawego owa przyszłość niesie w opinii niżej podpisanego. Będzie też parę słów o ogólnie pojmowanym wizjonerstwie w grach video, ale proszę nie uciekać – aż tak wzniośle nie będzie.

Muszę przyznać, że Mirror's Edge jest dla mnie jednym z większych odkryć ostatnich miesięcy. Niegłupie założenia świata, w którym rozgrywać się będzie akcja, to jedno, ale dużo ciekawszy jest sam koncept wyrwania perspektywy pierwszoosobowej spod tyranii sztampowych FPS-ów. Nie ujmując nic pradziadom gatunku – w owych czasach technologia na pewne rzeczy po prostu nie pozwalała – narzuciły one schemacik, z którego gatunkowi nie udało się nigdy do końca oswobodzić. Najbardziej charakterystycznym jego elementem była nieodzowna lufa giwery, stanowiąca w istocie jedyny punkt odniesienia dla poruszania się niewidocznej wszak na ekranie postaci. Krawędź Lustra bezpardonowo zrywa z tą koncepcją, obiecując spełnienie marzeń kolesi takich jak ja, którzy niejednokrotnie wyobrażali sobie – choćby podczas głupiego wyjścia po zakupy – że znajdują się w swojej własnej grze FPP i rozmyślali jak zajebista byłaby gra oddająca choć w części specyfikę kontrolowania ludzkiego ciała. Zamiast spluwy przyklejonej do ekranu. Oczywiście wcześniej też próbowano – pierwszy Half-Life był pod tym względem pewnym postępem, podobnie jak Tresspasser, był też zapomniany Breakdown, któremu niestety nie wyszło. Mirror's Edge na nowo rozbudza nadzieje, dodając do tego zestaw ślicznych wirtualnych kończyn. No i zamiast wspomnianego wcześniej spaceru po pyry do warzywniaka dostaniemy akrobacje na dachach drapaczy chmur. To duży plus.

Oczywiście wcale nie musi być tak różowo. Wynalazki mają to do siebie, że na każdy jeden usprawniający bądź ubarwiający nasze życie, trafia się dziewięć wybuchających swym twórcom w twarz. Ale sam fakt podejmowania prób namieszania w konwencji powinien cieszyć, bo – co by nie pisać – naszej branży brakuje alchemików. Czasy dzielnych odkrywców i eksperymentatorów minęły bezpowrotnie, gatunki okrzepły i ciężko przebić się z czymkolwiek łamiącym standardy. I nie mówię tu o odkrywaniu na nowo koła, w rodzaju wyrzucania na śmietnik joypada i zastępowaniu go patykiem do machania. Zanim się kto oburzy – lubię Nintendo, mam duży szacunek dla ich dorobku i doceniam wpływ jaki wywarli na rozwój gier, ale od początku uważałem Wii za ślepą uliczkę. Gadżet, który w najlepszym wypadku odsłuży swoje i zrobi miejsce następcom, w najgorszym zaś sprawi, że twórcy skupią się za bardzo na formie, zamiast na treści. Większość tytułów na zabawkę Ninny utwierdza mnie w tym przekonaniu. Nie to, żeby były słabe, po prostu wiilot niewiele do większości z nich wnosi. Choć z drugiej strony, tryliardy szczęśliwych posiadaczy tej maszynki zapewne mają na ten temat zupełnie inne zdanie. Albo i nie. ■■

INFO
DEVELOPER: SONIC TEAM
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: PS3, X360, PS2, Wii

SONIC UNLEASHED

Pęknięty jeż? Nie, podobno polepiony do kupy!

Sponiewierany jeż Sonic wiele przeszedł w swojej karierze. Za dowód niech posłuży fakt, że w sieci krążą listy zarówno dziesięciu najlepszych, jak i najgorszych gier z maskotką SEGI w tytule. Ostatnie wyczyny najszybszego jeża na świecie nie wyszły Niebieskim za specjalnie.

Na początku kwietnia zaprezentowano za to garść materiałów i podzielono się z fanami kilkoma ciekawymi informacjami odnośnie nadchodzącej gry. Kolejnej, ale nie liczmy ich może. W rachubie pogubił się pewnie sam wydawca. Sonic Unleashed powstaje trzy lata. Hulać będzie na autorskiej technologii nazwanej nie bez kozery Silnik Jeż (Hedgehog Engine). Co cieszy niezmiernie, to fakt, że twórcy nie silą się na gigantyczną oryginalność, nie próbują od nowa wymyślać koła czy platformówki. Tak więc zanosi się na koniec szargania dobrego imienia Sonica. Dobrego? Dobre sobie. Sonic Team siedzą i zasuwają z linijkami kodu, bo mają swoim fanom coś do udowodnienia. Sobie zresztą też.

Ziemia nie ma się najlepiej. W zasadzie to się rozpada. Wszystko to wina nieprzejednanego doktora Eggmana, który rozbił glob na siedem części (kontynentów) i się cieszy. Dobry

NAJWAŻNIEJSZA JEST JEDNAK PRĘDKOŚĆ I TO WŁAŚNIE ZA JEJ EFEKTOWNE ODDANIE ODPOWIADA ZUPEŁNIE NOWY, JEŻOWY SILNIK

jeż reaguje alergicznie na złego pana, a podjęte przez błękitnego zwierzaka akcje doprowadzić mają do złożenia globalnego puzzla w zgrabną całość. Niezbędne okażą się zaczarowane szmaragdy... Rety, kto im pisze te historyjki? Nieważne od kiedy sami zaczęli pisać wspomniany silnik. Dzięki niemu gra już na pierwszych materiałach prezentuje się bardzo okazale. Przede wszystkim cieszą piękne krajobrazy przedstawiające każdy z siedmiu kontynentów (sześć klasycznych i pewnie woda jako siódmy, nie to, żebyśmy się na geografii nie znali). I tak gorące plaże kuszą promieniami słońca i rozbijającymi się o piasek falami błękitnej wody, a przekonująco wykonane budowle reprezentują Persję czy Egipt. Kudosy lecą dla developerów za świetne efekty świetlne i dokładnie wykonany model zwierza.

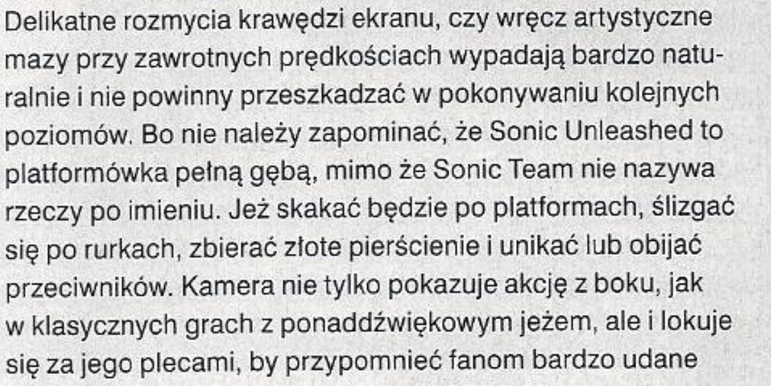
Najważniejsza jest jednak prędkość i to właśnie za jej efektowne oddanie odpowiada jeżowy silnik. Przede wszystkim

□ Ostatnia topowa gra z niebieskim Jeżem cieszyła posiadaczy konsoli Dreamcast. Sprawdzona formuła błyskawicznie szybkiej zręcznościówki powraca.

płynność – takie zdanie robiło za motto ekipie z Sonic Team. Delikatne rozmycia krawędzi ekranu, czy wręcz artystyczne mazy przy zawrotnych prędkościach wypadają bardzo naturalnie i nie powinny przeszkadzać w pokonywaniu kolejnych poziomów. Bo nie należy zapominać, że Sonic Unleashed to platformówka pełną gębą, mimo że Sonic Team nie nazywa rzeczy po imieniu. Jeż skakać będzie po platformach, ślizgać się po rurkach, zbierać złote pierścienie i unikać lub obijać przeciwników. Kamera nie tylko pokazuje akcję z boku, jak w klasycznych grach z ponaddźwiękowym jeżem, ale i lokuje się za jego plecami, by przypomnieć fanom bardzo udane Sonic Adventures z ostatniej konsoli SEGI – Dreamcasta.

W zapowiedziach przewija się słowo „innowacja", ale jakoś nie możemy sobie wyobrazić, żeby Sonic Team był w stanie wyczarować jakąś rewolucję. Bardziej liczymy na dopracowane elementy zręcznościowe, plejadę znanych i lubianych (lub nie, kwestia gustu) postaci, efektowną grafikę, ogromną szybkość. I może coś do pogrania z kumplami. Oby tylko nie wyszło jak ostatnie wynalazki na PSP. A właśnie. Zapowiedziano wersję na Wii i PS2, z czego cieszyć się należy niezmiernie. ■■

□ Grafika na nowym, jeżowym silniku prezentuje się schludnie, a efekty specjalne symulujące wielkie prędkości sugestywnie.

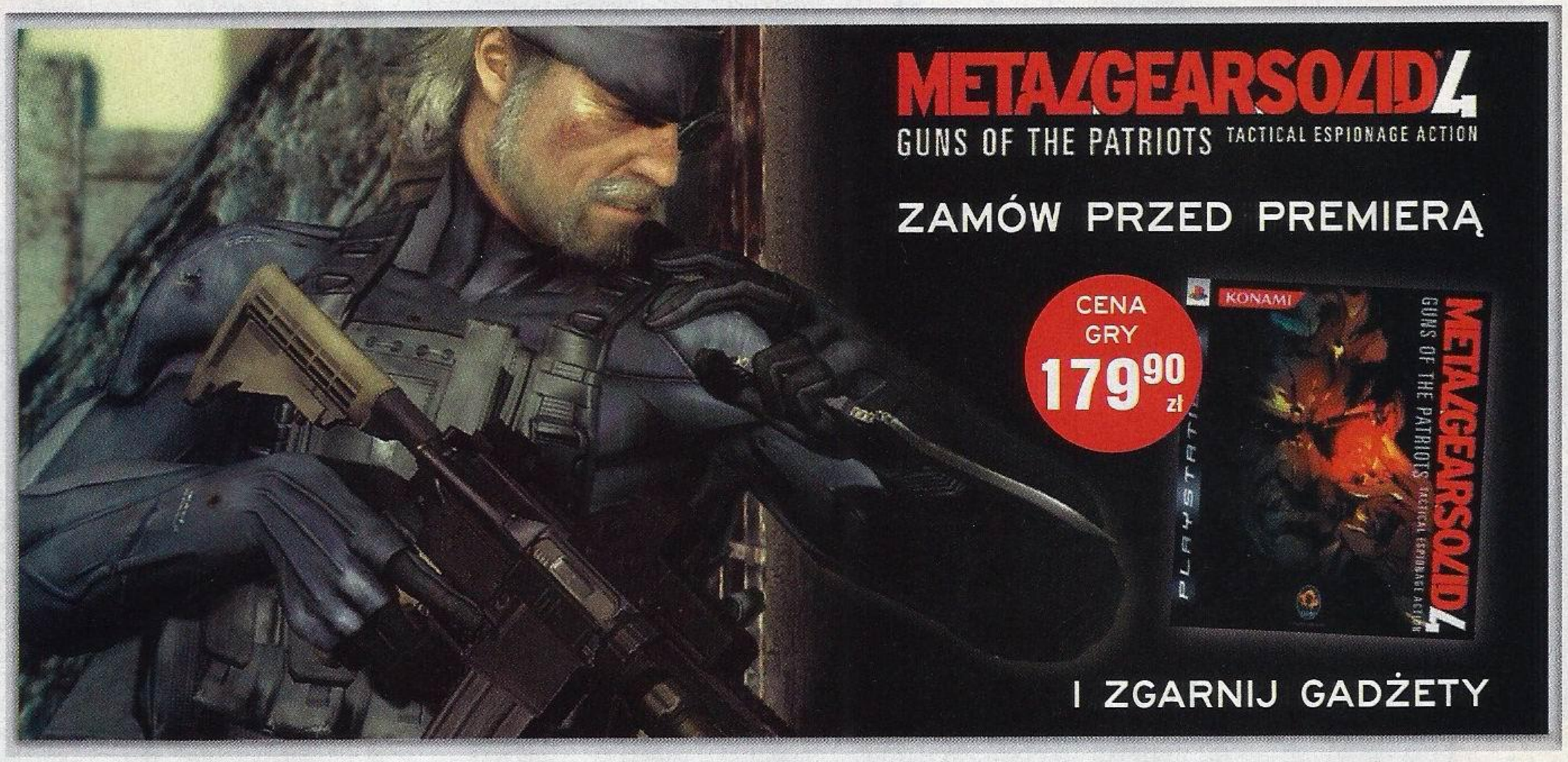


wirtus.pl
dla graczy

Tel.: 0-22 517 78 50 Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: konsole@wirtus.pl
Adres: Wirtus.pl, Al. Stanów Zjednoczonych 51 lok 115, 04-026 Warszawa

INFORMACJE O WYSYŁCE

- Termin dostawy do 3 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 10 zł
- Przesyłka kurierska (do 48 h) 18.50 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu
- Ceny zawierają podatek VAT.



Zapraszamy do składania zamówień telefonicznych **022 517 78 50** oraz na naszej stronie internetowej **www.wirtus.pl**

ZAPRASZAMY SKLEPY Z GRAMI DO WSPÓŁPRACY HURTOWEJ

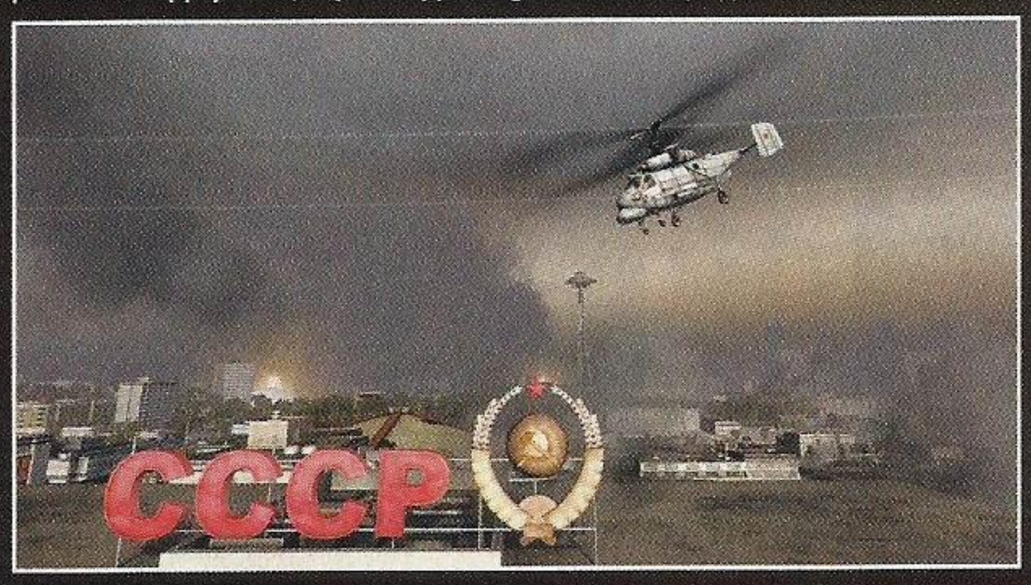
WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

Piękna wojna światowa

INFO
DEVELOPER: MASSIVE ENT.
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360

JUŻ GRANE!

□ Deformacja terenu to nie tylko efektowny gadżet, ale też konkretna zagwozdka taktyczna, bowiem jednostki mogą strzelać tylko do przeciwników znajdujących się w polu widzenia. A to oznacza takich, którzy nie znajdują się w głębokim na 30 metrów leju po bombie atomowej. Zniszczona i porozrywana ziemia ma też wpływ na prędkość poruszania się pojazdów, więc sterując czołgami czasem lepiej jechać dookoła.



□ Wyjątkowo fajnym patentem jest używanie nalotów napalmowych do robienia drogi dla ciężkiego sprzętu. Każdy chyba lubi zapach napalmu z rana.

Jako hardkorowy gracz pecetowy od zawsze żyłem w głębokim przekonaniu, że konwertowanie RTSów na konsole to zadanie mające tyle sensu, co sikanie pod wiatr – owszem da się, efekty mogą być nawet całkiem widowiskowe, ale na końcu okazuje się, że jednak lepiej nadaje się do tego pisuar w osłoniętym miejscu. Pecety to właśnie takie pisuary (PeeCooary?) RTSów – pasują jak ulał do tego gatunku, bo nie ma nic lepszego niż kombo dobrej myszy z dobrą klawiaturą. Jeśli ktoś widział jakiś film z dowolnym koreańskim mistrzem Starcrafta micrujacym z prędkością 130 APM (Actions Per Minute – akcji na minutę), to wie o czym mówię.

Jako nieco mniej hardkorowy, ale nadal zagorzały miłośnik konsol, zawsze bolałem nad podłą jakością RTSów na te platformy. Zwłaszcza na next-genach było dotąd wyjątkowo biedniutko. Z radością przyjąłem więc informację, że jedna z moich ulubionych firm, Massive Entertainment, pracuje właśnie nad konsolową wersją ich pecetowego hitu z zeszłego roku.

PROSTO Z PIECA

Jeśli ktoś żył w kompletnej ignorancji tego, co dzieje się na rynku pecetowym, to informuję, że World In Conflict to najbardziej utytułowany RTS zeszłego roku, który absolutnie zmiażdżył krytyków i graczy nowatorskim podejściem do oklepanego tematu oraz oszałamiającą oprawą. Akcja toczy się w alternatywnym roku 1989, w którym Związek Radziecki atakuje USA, rozpoczynając III Wojnę Światową.

Pomysł polega na całkowitym zrezygnowaniu z elementu, który w RTSach był dotąd klasyką – w tej grze w ogóle nie ma budowania bazy. Jednostki wzywane są bezpośrednio na pole walki, a płaci się za nie punktami czerpanymi z ograniczonej puli. Po straceniu jakiegoś oddziału czy pojazdu, jego wartość zostaje zwrócona do puli i po chwili można znów go kupić. System sprawia, że pod kontrolą gracza znajduje się zwykle nie więcej niż kilka czy kilkanaście jednostek. Na tyle mało, że nie trzeba zastanawiać się, gdzie podział się ten cholerny ciężki czołg, ale dość dużo, by móc sklecić jakąś sensowną grupę uderzeniową, zdolną do wykonywania skomplikowanych taktycznych zagrywek.

Jednostki dzielą się dodatkowo na klasy – lotnictwo (a właściwie helikoptery), piechotę, artylerię i czołgi. Zgodnie z zasadą kamień-nożyce-papier, każda klasa ma swoje mocne i słabe strony. Na przykład helikoptery świetnie radzą sobie z czołgami, ale działka przeciwlotnicze w kilka sekund roznoszą je na strzępy. W kampanii singleplayerowej można grać wszystkimi klasami, ale w multi każdy gracz wybiera tylko jedną.

DOKŁADANIE DO PIECA

W walce używa się jeszcze tak zwanych Tactical Aids, czyli rodzaju umiejętności specjalnych. W ich skład wchodzą naloty napalmowe, dodatkowy ostrzał artyleryjski, czy legendarne nuke'i. To właśnie taktikale powodują największy opad szczęki, zwłaszcza gdy ktoś po raz pierwszy widzi wybuch bomby atomowej. Uwierzcie na słowo, że takiego widoku się nie zapomina. Co więcej – chce się go oglądać raz za razem. Nuke'i to nie tylko ładna grafa i fajne fajerwerki, ale też konkretna broń – eksplozja zmiata wszystko w promieniu kilkuset metrów, zostawiając ogromny lej i promieniowanie mordercze dla piechoty.

Pozostałe taktikale są może troszkę mniej widowiskowe, ale równie przydatne i tak samo sycące. Nie ma jak przycelować i wypalić dobrze ulokowanym nalotem napalmowym oddziały przeciwnika grającego piechotą. Po kilkunastu minutach walki cała okolica jest zryta pociskami, budynki zamieniają się w gruzy, lasy znikają, a nad okolicą zaczyna unosić się siwy dym.

Przy ultra-realistycznej grafice wykorzystywanej w grze, efekt jest po prostu porażający – w jednej chwili widać piękne, amerykańskie miasteczko położone w uroczej dolince, a w następnej trzy rosnące grzyby i masę radioaktywnych gruzów. Oprawa jest przepiękna i szczegółowa, a animacja płynna niczym rozwolnienie na kacu, ale ze złośliwą satysfakcją zaznaczę, że na PC wygląda i działa lepiej (:P).

PIEC – INSTRUKCJA OBSŁUGI

Najbardziej bałem się, że przeniesienie dość skomplikowanego sterowania z PC na pada może się okazać katastrofą. Ale kiedy po pięciu minutach gry ogarniałem bez problemu podpisywanie grup pod krzyżaka, przemieszczanie kamery przy pomocy gałek, używanie umiejętności specjalnych i wydawanie rozkazów za pomocą zwykłych przy-

POMÓŻ MI Posiłki zrzucane są przez samoloty transportowe w wyznaczonych strefach. Gracz może samodzielnie wybrać miejsce zrzutu, kupić jednostki, a potem poczekać 15 sekund aż samolot doleci nad pole walki. Warto dobrze zastanowić nad zakupami, bo po desancie samolot przez kilkadziesiąt sekund jest nieczynny

TAKA PIĘKNA Realistyczna, z zaj...tymi efektami specjalnymi, dopracowana, ze ślicznymi modelami pojazdów, z fajnymi shaderami, śliczna, płynna, z doskonałą fizyką... Oprawa. Można się zakochać.

□ Tajemnica zrównoważonego posiłku – 350 ton Abramsów A1M1, 80 ton maszyn Apache Longbow, 14 tysięcy kilogramów mięsa doborowych marines.

cisków, wiedziałem że moje obawy były bezpodstawne. Kombo mysz+klawisze nadal wygrywa, ale obłożenie pada w WiC:SA jest bliskie ideału.

Lewa gałka to ruchy kamery, prawa to rozglądanie – zupełnie jak w FPPie. Przycisk A służy do wybierania jednostek znajdujących się w celowniku na środku ekranu. Tym samym przyciskiem wysyła się je do boju. X i B to umiejętności specjalne, bardzo ważne w trakcie walki. Piechota może na przykład podbiec sprintem, albo ostrzelać wskazany teren z granatników. LB i RB służą do otwierania menu z taktikalami i posiłkami – w kilka sekund można zrzucić na kogoś sterowaną laserowo bombę, albo wezwać kilka nowych czołgów, które poradzą sobie z natarciem. A na krzyżak wrzucono podpisywanie jednostek pod grupy. Podwójnym kliknięciem gracz przenosi się nad wybrane oddziały.

Nie ukrywam, że znajomość wersji PC bardzo mi pomogła w oswojeniu się ze sterowaniem na padzie, ale jestem pewien, że nawet RTSowi nowicjusze poradzą sobie w kilka, góra kilkanaście minut.

PIEC BEZ WIĘKSZYCH PRZERÓBEK

Autorzy już zapowiedzieli, że wersja konsolowa WiC: SA nie będzie się wiele różniła od pecetowego oryginału. Być może znajdzie się miejsce dla dodatkowej misji w trybie single player, ale to raczej kosmetyka. W skład kampanii wejdą zadania z podstawowej wersji PC, oraz te z dodatku powstającego razem z edycją konsolową. Problemy pecetowców muszących kupować misje dla strony rosyjskiej (w podstawce byli tylko Amerykanie) nie dotyczą właścicieli X360 czy PS3. Ci dostaną pełną kampanię pokazującą konflikt z obu stron. Gwarantuję, że opowieść nie raz Was zaskoczy.

Jednak największy fun w WiCu leży w zawartości multiplayerowej. W odróżnieniu od klasycznych RTSów, tu można się dołączyć w dowolnym momencie, pograć i bez żadnego żalu pójść na piwo. Walka na jednej mapce trwa zwykle koło 20 minut. Gracze muszą wspierać się nawzajem, bo w multi każdy może grać tylko jedną klasą. Samotna artyleria to łatwy łup nawet dla pojedynczego oddziału piechoty, ale przy wsparciu ziomala sterującego helikopterami staje się zabójczą maszyną bojową.

WiC:SA ma szansę być megahitem. To prawdziwy, hardkorowy RTS rewelacyjnie przekonwertowany na next-geny. Pozostaje tylko czekać do września.
//zooltar

WIC:SA MA SZANSĘ BYĆ MEGAHITEM. TO PRAWDZIWY, HARDKOROWY RTS REWELACYJNIE PRZEKONWERTOWANY NA NEXT-GENY

□ Odpowiednie dobranie jednostek to naprawdę ważna sprawa. Drogą prób i błędów dojdziecie do tego, która kombinacja Wam najlepiej pasuje i którą klasą osiągacie najlepsze efekty. A potem poszukacie kolegów, założycie klan, wygracie zawody, pojedziecie do Korei na Mistrzostwa Świata i skośnookie dzierlatki będą w Was widziały bogów. Dzięki systemowi punktów sieka narasta miarowo. Zaczyna się od wymiany ognia pomiędzy oddziałami czołgów, pojedynczych wybuchów, by z czasem zamienić się w orgię zniszczenia, w której pole walki co chwila rozrywane jest kolejną eksplozją. Jak mawia Grabarz – czochra mosznę.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Monster Hunter Freedom 2nd G	PSP	Capcom
2	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
3	Warriors Orochi: Maou Sairin	PS2	Koei
4	Pro Baseball Spirits 5	PS2/3	Konami
5	Star Ocean: The Second Evolution	PSP	Square Enix
6	Pokemon Ranger: Batonnage	NDS	Nintendo
7	Yoiko's Life on an Uninhabitated Island	NDS	Namco Bandai
8	Wii Fit	Wii	Nintendo
9	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
10	Deca Sporta	Wii	Hudson

Szał na Super Smash Bros. Brawl minął, teraz rządzi odświeżona wersja Monster Hunter Freedom 2. Wystarczyło dodać nowe misje i wprowadzić kilka innych, drobnych zmian, by sprzedać ponad półtora miliona egzemplarzy. Nieźle w tym miesiącu wypadły konsole Sony.

USA

1	Wii Sports	Wii	Nintendo
2	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
4	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
5	Rainbow Six: Vegas 2	Multi	Ubisoft
6	Wii Play	Wii	Nintendo
7	Army of Two	Multi	EA
8	Rock Band	Multi	EA
9	Crysis Core: Final Fantasy VII	PSP	Square Enix
10	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo

W kwietniu nie ukazało się wiele dobrych gier. Może dlatego Amerykanie powrócili do Wii Sports. Dobrze, niech chudną. Do dziesiątki trafił świetny Crisis Core. Dziewiąta pozycja to nie powód do dumy, ale i tak jest nieźle w zalewie gier multiplatformowych i na Wii.

UK

1	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
2	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	Sony
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
4	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
5	Rainbow Six: Vegas 2	Multi	Ubisoft
6	Condemned 2	Multi	SEGA
7	Wii Play	Wii	Nintendo
8	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
10	SEGA Superstars Tennis	Multi	SEGA

Mario Kart Wii podbija Europę i przygotowuje ją na nadejście Wii Fit. To szaleństwo wydaje się nie mieć końca. Bardzo ładnie radzi sobie SEGA, Anglicy mają słabość do gier Niebieskich. Do Gran Turismo również. Prologue, czyli demo GT5, sprzedaje się świetnie w UK.

POLSKA (Ultima)

1	Metal Gear Solid 4 (preorder)	PS3	Konami
2	Grand Theft Auto IV (preorder)	Multi	Rockstar
3	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	Sony
4	Wii Fit (preorder)	Wii	Nintendo
5	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
6	Gears of War (classic)	X360	Microsoft
7	UEFA Euro 2008	Multi	EA
8	God of War II (Platinium)	PS2	Sony
9	Condemned 2	Multi	SEGA
10	Okami (Platinium)	PS2	Capcom

U nas popularne są platyny i inne kolekcje klasyki. Zainteresowaniem cieszą się zarówno GoW 2, Gearsy, a nawet Okami, co bardzo nas cieszy, bo to piękna gra. Widać wyraźnie, jak bardzo czekacie na MGS4. Koniecznie przeczytajcie nasz raport. Mielu, Ty szczęściarzu!

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

LEGENDA MIECZA NA XBL?

Już tylko kwestią tygodni jest to, by SEGA podała oficjalnie, że szykuje dla fanów mordobić prawdziwą ucztę. Mianowicie na serwery Xbox Live Arcade miałby trafić Soul Calibur pierwszy, ten z Dreamcasta! Wysoka rozdzielczość i nieskończenie doskonały system walki sprawiają, że boimy się powiedzieć o tym newsie Bananowi i Grabarzowi. Znowu będzie dużo trash-talkingu i znowu Siegfried zmierzy się z Voldo...

NIE DOGODZISZ ARTYŚCIE

Mistrz stojący za jedną z najbardziej oczekiwanych produkcji tego roku – Hideo Kojima – powiedział, że Metal Gear Solid 4 nie do końca go satysfakcjonuje. Jeśli chodzi o fabułę i zwieńczenie historii, to jest okej, ale graficznie ponoć sił w procesorze Cell zabrakło. Hideo twierdzi, że jego zespół wycisnął z mózgu PS3 wszystkie soki, ale i tak nie wystarczyło ich do pełnego szału. Jak to ujął, z dziesięciu kroków, jakie chciał postawić, udało mu się zrobić zaledwie jeden. Nie napomknął w którą stronę. Jak reagują na to postronni obserwatorzy? Jedni twierdzą, że artyści tak mają i ich ciągłe dążenie do doskonałości nie bez powodu nazywa się ciągłe. Inni twierdzą, że to zapowiedź piątej części. A jeszcze inni, że sake mu zaszkodziło. Narzekać na własną grę, która jeszcze nie jest w sprzedaży?

NOWE TŁUMACZENIE SYREN

Tajemnicze odliczanie na stronie japońskiego oddziału Sony zaciekawiło sporo osób. Stawiano na szczegóły odnośnie Heavy Rain lub… kolejną część horroru Siren. Skończyło się na tym, że Sony ogłosiło remake pierwszej części opowieści o tajemniczej wyspie, której brzegi omywa morze krwi, nazwany dla niepoznaki Siren: New Translation. Premiera w Japonii nastąpi w wakacje, ale cieszyć wypada się z faktu, że gdy czytacie te słowa, z japońskiego PS Store można już pobrać wersję demonstracyjną, na dodatek ważącą równe 550MB. Fani szargania nerwów i chorych jazd, którzy ominęli tę produkcję na PS2, mogą ostrzyć sobie zęby na porządną rozrywkę. Chorą.

CO POKAŻĄ?

Sony zapowiedziało, że na początku maja chce się spotkać z dziennikarzami, by pokazać im kilka sztuczek, jakich nauczyli się ich programiści od czasu ostatniej imprezy branżowej. Chodzą też słuchy, że właśnie szóstego maja poznamy szczegóły odnośnie Home'a, który to zaliczył niedawno swój debiut w sieci, tyle, że… nieoficjalny. Okazało się, że przez spory zamęt z serwerami proxy w konsoli można było z sieci ściągnąć wersję beta nie będąc do niej zapisanym. Qsh próbował i wyszło na to, że po chwili pojawił się update blokujący betę. Wniosek? Oby do wiosennego eventu Sony.

INFO
DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: JESIEŃ 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

VALKYRIA CHRONICLES

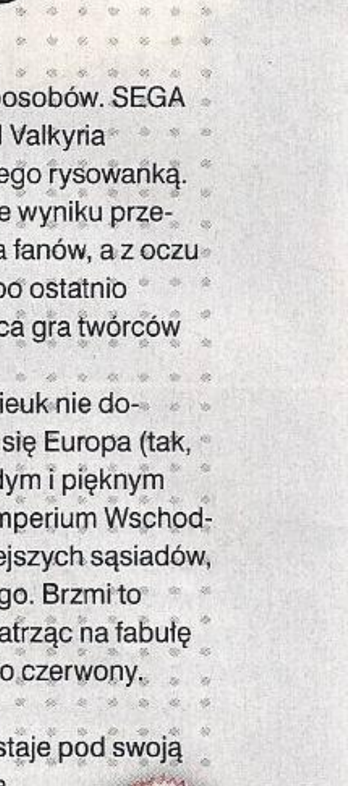
A gdy jechał król na wojnę...

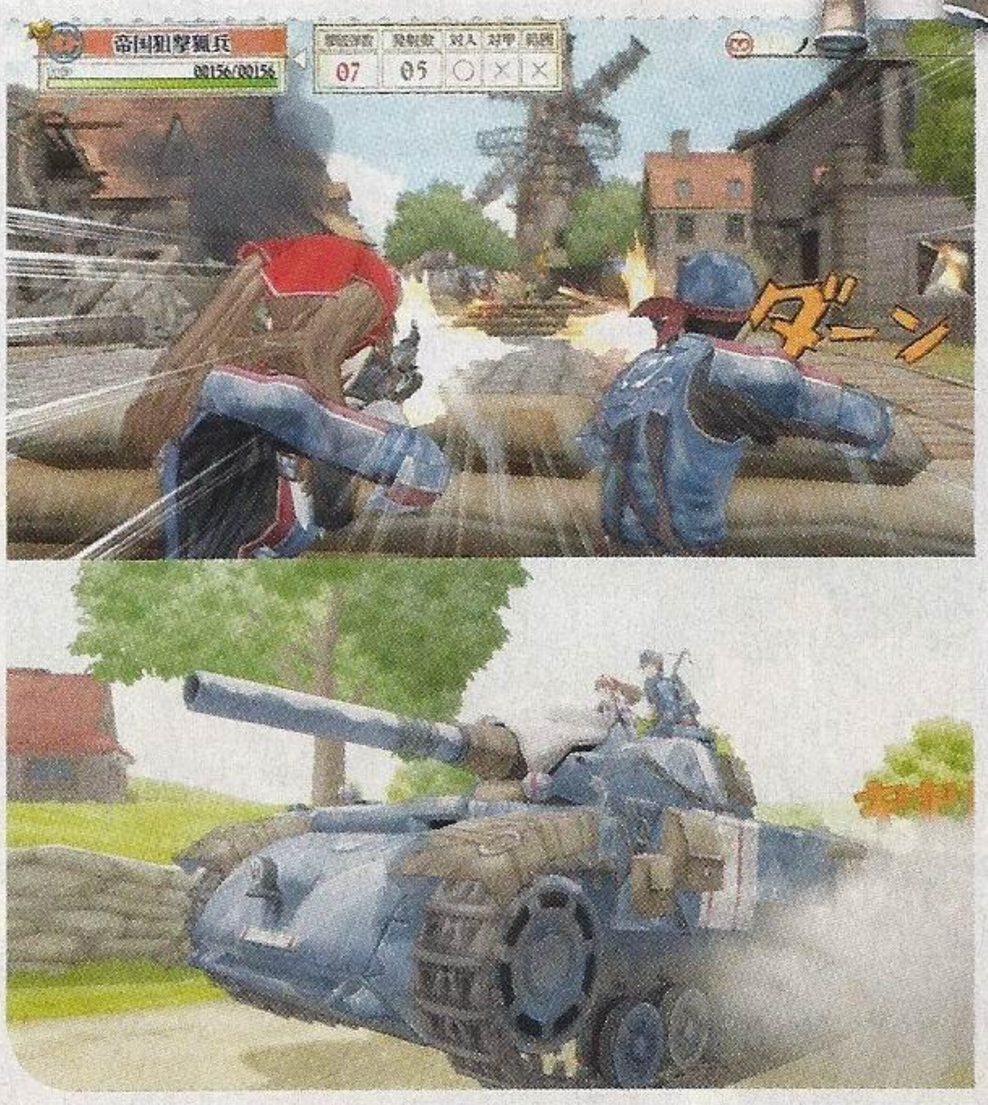
Konflikty zbrojne przewałkowano w grach na tysiące sposobów. SEGA po raz kolejny próbuje swych sił ogłaszając prace nad Valkyria Chronicles, turowym RPG, strategią, strzelaniną i do tego rysowanką. Połączenie tych wszystkich wspaniałych gatunków i ozdobienie wyniku prześliczną, kolorową grafiką już na pierwszy rzut oka rozpala serca fanów, a z oczu wyciska łzy. Jeśli podobał się Wam Dragon Quest VIII z PS2 albo ostatnio obłędny graficznie Naruto na X360, to wiedzcie, że nadchodząca gra twórców Sonica zachwyci kilka razy bardziej, przynajmniej oprawą.

Wydarzenia są całkowicie wymyślone, ale tylko nietrzeźwy nieuk nie dostrzegłby inspiracji historią Starego Kontynentu. Świat nazywa się Europa (tak, dobrze przeczytaliście), a kraj, za który przyjdzie umierać młodym i pięknym bohaterkom i bohaterom to Gallia. Wielkie mocarstwo zwane Imperium Wschodniej Europy w swoich zapędach kolonizacyjnych najeżdża mniejszych sąsiadów, a w międzyczasie toczy wojnę z Federacją Oceanu Atlantyckiego. Brzmi to wszystko strasznie sztampowo, ale nie ma co kręcić nosami. Patrząc na fabułę takiego Ace Combat zawsze było wiadomo, kto jest dobry, a kto czerwony. SEGA nie chce się wyłamać i stawia na sprawdzony sposób.

System walki opiera się na turach i punktach akcji. Gracz dostaje pod swoją komendę oddział składający się z militarystów różnej maści. Są więc zwinne i zabójczo szybkie panny wyposażone w karabiny snajperskie, jest koleżka wyposażony w wielką pikę, którą potrafi roztrzaskać w pył średniej wielkości czołg. Jedna z bohaterek włada gigantycznym mieczem z przypominającym wiertło, kręcącym się ostrzem. Plejada postaci to nie tylko różne formy, ale i treści. „Każdy ma jakieś marzenia, które chce wprowadzić w życie po wojnie" brzmi slogan reklamowy. Dramaty osobiste to rzeczy, o których najczęściej milczy się opowiadając o działaniach wojennych.

Wracając jeszcze do systemu, każdy walczący wykonuje określoną liczbę kroków i akcję, aż w końcu wszyscy będą rozstawieni i gotowi na ruch wroga. Warto pobiec snajperem na dach, a ciężkozbrojnym zablokować most, którym mogłyby nadjechać posiłki. Strategiczne myślenie w erpegu turowym, gdzie system kierowania postacią umożliwia precyzyjne prowadzenie ognia, w artystycznej oprawie? Valkyria Chronicles. ■■





PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

al.niepodległości 177 02-555 warszawa

tel kom. 0 503 624 692

tel/fax (022) 498 99 93

MAD GAMES

WWW.MADGAMES.PL

PROJECT ORIGIN

Czyli dlaczego małe dziewczynki są tak straszne...

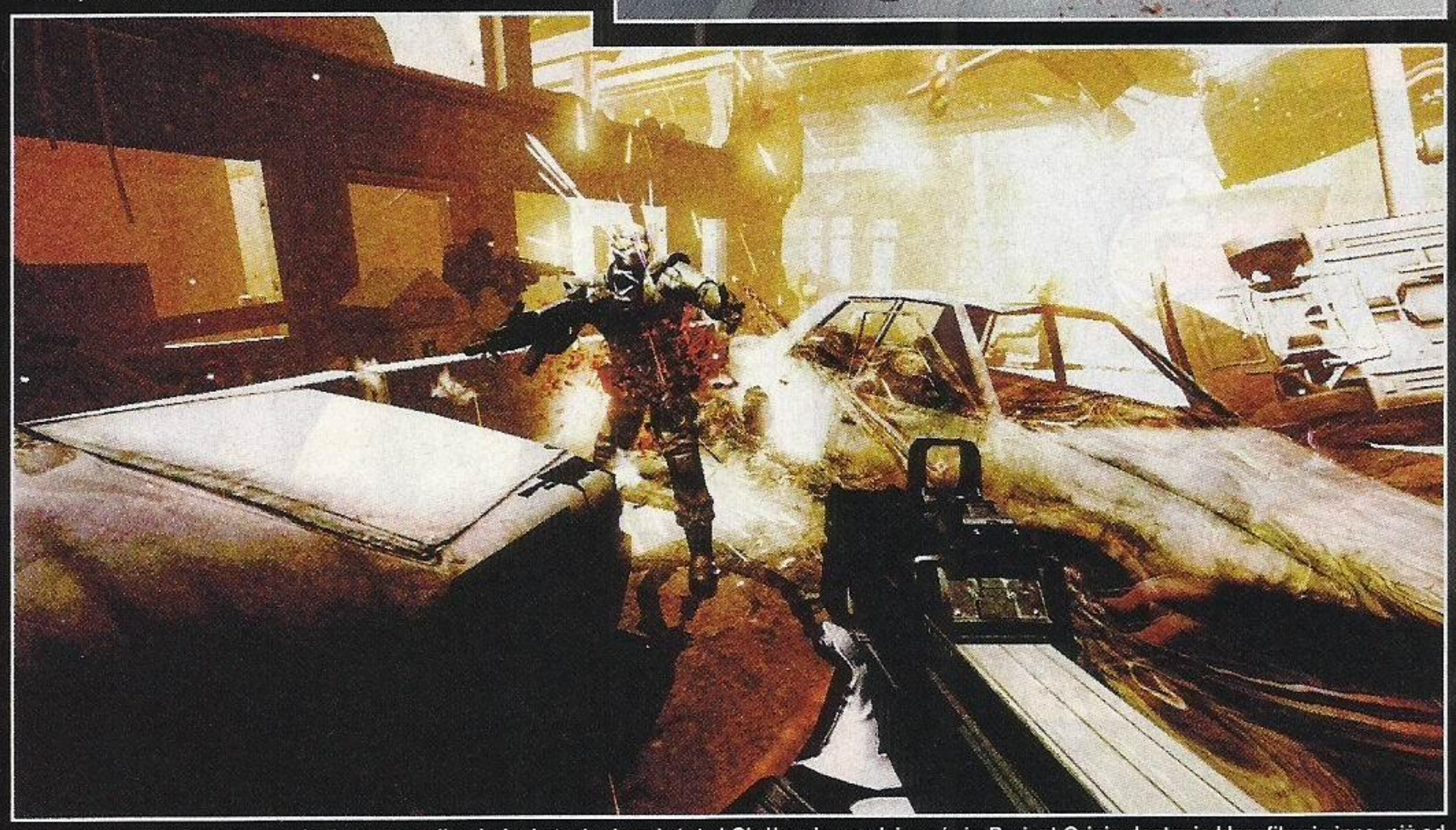
KULA STOP Za nabojami snują się fale zniekształcające pole widzenia. Przeszywają one ciała żołnierzy, co powoduje bryzganie krwi na najbliższe obiekty. W przedstawionej sytuacji warto jednak cofnąć się kawałek, wybrać granat i od niego zacząć rozmowę.

INFO
DEVELOPER: MONOLITH
WYDAWCA: WARNER BROS.
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360

□ Komentarz w niektórych momentach wydaje się zbędny. Warto jednak pamiętać, że latające zwłoki to świetny test dla technologii liczącej fizykę gry.

Z odpowiedzią na to pytanie można mieć trochę kłopotów. Niby co strasznego jest w niewyrośniętej kobietce, wychudzonej, lekko zgarbionej, z włosami na twarzy? Azjatycka teoria na ten temat jest szalenie interesująca. Większość na widowniach kin w takiej na przykład Japonii stanowią mężczyźni. Osadzenie w roli „złego" kobiety jest naturalnym sposobem na wywołanie niepokoju u widza/gracza. Wiadomo, że jak dwaj (choćby najlepsi) kumple się posprzeczają, to dadzą sobie po razie (albo kilku...) i po takiej wymianie argumentów sprawy między nimi wrócą do normy. To naturalne. Dlatego też mniej boimy się facetów, obojętnie jak straszni by oni nie byli. Co innego z kobietami. Wieczne tłumaczenie się, słuchanie wciąż tych samych wymówek i ciągła obawa, czy aby prawy prosty zostanie dobrze odebrany – to największe zagwozdki relacji między panią a panem. A gdy zła jest nie dość, że kobieta, to jeszcze kilkuletnia, to idzie ładnie zabrudzić spodnie...

□ Kompletne żółtodzioby, żadni komandosi – nie trzyma się w ten sposób broni, bo łatwo postrzelić kolegę...



□ Jeżeli nie masz 18 lat, natychmiast przerwij oglądanie tych okropieństw! Ciężko się spodziewać, że Project Origin dostanie klasyfikację inną, niż od 18 lat. A w niektórych krajach (jak Niemcy czy Australia) zapewne zostanie w ogóle zakazany lub porządnie ocenzurowany. I krew będzie zielona.

ZAWIŁOŚCI FABULARNE

Po tym przepięknym i pełnym prawd życiowych wstępie ustalmy kilka faktów. Project Origin powinien kojarzyć się z F.E.A.R. Ta bardzo dobra strzelanina zawitała na X360 i PS3 odpowiednio w 2006 i 2007 roku. Wersja na konsolę Sony może nie zrywała kasku, ale za to na pewno rwała w niej animacja. W każdym razie przygotujmy się na nadchodzącą kontynuację. Dlaczego nie nazywa się F.E.A.R. 2? Stało się tak dlatego, że prawa do tego tytułu ma wydawca pierwszej części – Vivendi. Ekipa Monolith nie porzuca jednak swoich bohaterów i realiów. Zorganizowała nawet wśród fanów konkurs na nowy tytuł. Spośród kilkudziesięciu propozycji wybrano trzy, z których właśnie Project Origin wygrał w internetowym głosowaniu. Akcja dzieje się krótko po zakończeniu STRACHu.

Utarło się, że w strzelaninach fabuła nie gra pierwszych skrzypiec. Nie gra nawet drugiej gitary. Reguła ta wydaje się jednak nie obowiązywać w horrorach. Dla tych, którzy nie grali w „jedynkę", przypominamy. Oto jest sobie Armacham Technology Corporation, firma mająca plany stworzenia dla amerykańskiego rządu super-żołnierzy. Na czele projektu staje Harlan Wade, genialny naukowiec, ojciec cierpiącej na dziwne przypadłości Almy. Wade staje przed dylematem moralnym, ale wciąga swoją córkę do tego przedsięwzięcia chcąc wykorzystać jej niesamowite zdolności parapsychiczne. Dziecko zostaje wprowadzone w stan śpiączki, a w oparciu o jej DNA prowadzone są badania nad embrionem, który zostaje wszczepiony w ciało Almy. Pierwsza próba nie przynosi rezultatu, ale za to w wyniku drugiej rodzi się Paxton Fettel. Ma on zostać wytrenowany i „oswojony". W wyniku niewyjaśnionych wydarzeń świadomości Almy i jego synchronizują się, a Fettel zaczyna krucjatę chcąc odnaleźć... matkę. ATC postanawia przerwać projekt. Alma zostaje odłączona od urządzeń podtrzymujących ją przy życiu w śpiączce. Mija sześć dni, zanim umiera. Miasteczko nad podziemną bazą ATC pustoszeje, ale dziwne rzeczy dzieją się na coraz szerszym terenie. Harlan Wade formuje więc specjalną jednostkę wojskową i wysyła ją do laboratorium. Oddział oczywiście ginie. Fettel zostaje nawiedzony przez Almę, która prosi go o uwolnienie. Syn pożera więc każdego, kto może cokolwiek wiedzieć – wierzy, że w ten sposób pozna prawdę.

Gracz wcielał się w członka jednostki F.E.A.R. i badał miejsce, w którym się to wszystko zaczęło. Summa summarum Alma zostaje uwolniona, zabija swojego ojca, Fettel okazuje się młodszym z dwóch synów dziewczynki, a postać kierowana przez gracza tym starszym. Kanibal ginie z rąk brata. Zakończenie: kompleks badawczy zostaje wysadzony w powietrze, Alma ratuje swojego pierworodnego, sama też staje się wolna. I chce zemsty.

ZWOLNIJ TROCHĘ Przeciwnicy niezle jak widać kombinują, dwóch ładuje zza zasłony, trzeci zachodzi z boku. Wprawdzie jeszcze przed chwilą było ich czterech, a może i pięciu, ale i tak przyda się odpalenie zwolnienia czasu.

NA KIJE Na razie nie powiedziano zbyt wiele o uzbrojeniu poza tym, że będzie go dużo, a nawet więcej. Widzieliśmy zwykły pistolet, karabin maszynowy, shotguna i granaty. Świetnie wypadają krótkie animacje przeładowania.

□ Dynamiczne wymiany ognia to jedno, ale przedzieranie się przez koszmarne miejsca to druga strona Project Origin. Fani dobrych strzelanin na pewno nie będą zawiedzeni.

OGNIA, KURNA!

Michael Becker zostaje wysłany w miejsce akcji kilka minut przed eksplozją. Teraz to wokół niego skupi się akcja. Musicie przyznać, że perspektywa walki z synem i jego starą (a właściwie to bardzo młodą) matką brzmi arcyciekawie. Co za tym idzie, Project Origin jawi się jako kontynuacja bardzo ciekawej historii. Nie ma się co dziwić, że ekipa Monolith chce ją dalej poprowadzić.

Strzelanin FPP nie brakuje. W gruncie rzeczy to jest ich całe zatrzęsienie, ale i tak z łatwością można wskazać miejsce, jakie zajmie Project Origin. Straszenie jest na topie, makabra również. Połączenie tych dwóch fenomenów z najpopularniejszym obecnie gatunkiem gier nie może dać słabego efektu.

Trwa operacja. Becker jest półprzytomny. Doktor i jego asystentka mają niewielką sprzeczkę. Przebłyski świadomości pacjenta zamieniają porządnych medyków w opętanych psychopatów. Ciemność i cisza. Głowa jest ciężka, ból przeszywający. Żołnierz podnosi się, ściąga ze stoliczka przy łóżku okulary i pistolet. Kątem oka w niedomkniętych drzwiach dostrzega niewielką postać, która odwraca się i oddala. Becker wychodzi na korytarz, jest w szpitalu. Rwane relacje telewizyjne mówią o eksplozji, o nieznanej liczbie ofiar. Dookoła panuje wielki bałagan, poprzewracane meble i narzędzia walają się po zakrwawionej podłodze. Za biurkiem w recepcji siedzi denatka w kitlu. Nagle w przewodach wentylacyjnych słychać potężny łomot, harmider. Coś jakby się przez nie przedzierało. Becker wchodzi do łazienki, ale jedyne, co widzi, to spore malowidło na ścianie. Krwiste. Kratka szybu wentylacyjnego majta się pod sufitem, na ścianie ślady posoki. To samo w pakamerze, w korytarzu obok. Blokujące wahadłowe drzwi łóżko przewraca się potraktowane z kopa. Kolejny korytarz. Plask! Do szyby przykleja się zastrzelona postać i osuwa powoli. Nieznany zabójca przeładowuje broń i wychodzi z pomieszczenia. Na końcu korytarza stoi kolejne łóżko, właśnie spadły z niego jakieś lekarstwa... Tak prezentują się pierwsze minuty spędzone z Project Origin.

LEGITYMUJĄCY SIĘ MOCNYMI NERWAMI FANI DOBRYCH STRZELANIN NA PEWNO NIE BĘDĄ ZAWIEDZENI. GORE, FLAKI I HEKTOLITRY KRWII...

BRRR...

W takich chwilach nie wystarcza pistolet. Karabin również wydaje się zabawką. Jak walczyć z czymś, czego nie widać, a co cały czas czyha, obserwuje, czeka? W takiej sytuacji pojedynek z regularnymi żołnierzami sił specjalnych to czysta przyjemność i chwila na wzięcie głębszego oddechu. Goście żywo reagują na to, co knuje gracz. Potrafią odrzucić granat, przewrócić jakiś mebel, by się za nim schować. Podpalony drań zacznie desperacko rozglądać się za czymkolwiek, co może pomóc mu w tej niecekawej sytuacji. Ale to nie wszystko. W szeregach wroga są psychopaci, tchórze, bohaterowie, co wpływa na ich zachowanie, jednak dla strzelby jest bez znaczenia. Każdego zamienia w mokrą stertę bezkształtnego mięcha i kilka plam na ścianie. Autorzy obiecują znaczne zróżnicowanie przeciwników. Dobra jest.

Akcja wyjdzie poza ciasne, klaustrofobiczne korytarze. Teraz pognamy również wąskimi uliczkami nawiedzonego miasta, przedrzemy się przez ruiny budynków, przemierzymy ciche place. Każde miejsce i tak wrzuci na plecy ciarki wielkości dorodnego piżmaka, gdyż zaoferuje innych adwersarzy. Na pewno nie obejdzie się bez wielkich mutantów. Skąd? No Alma wyczaruje, wezwie, stworzy.

Sceny gore, czyli flaki, obdarte ze skóry monstra i spadające znienacka bestie, a to wszystko oblane hektolitrami krwi – tego nie można pomylić z niczym innym. Poprawione efekty graficzne, świetna fizyka oraz gra światła i cienia powodują, że na kontynuację F.E.A.R. patrzy się z sadystycznym uśmiechem estetycznego grzesznika. Strasznie bardzo mocno czekamy na Project Origin. Przerażająco wręcz. Oby obie konsole spełniły wymagania twórców i zaoferowały identyczną dawkę emocji. ■■

□ Dużym plusem F.E.A.R. było zwolnienie czasu, więc i w Project Origin nie mogło go zabraknąć. Niewielki pasek żwawo się regeneruje i pozwala na bardzo spektakularne akcje. Wciśnięcie przycisku wrzuca na ekran zielonkawy filtr, głos załamuje się, zniekształca wizja. Posłanie celnego headshota staje się znacznie łatwiejsze, tak samo, jak efektowne i efektywne ciśnięcie granatu. Całość trzeba zobaczyć w ruchu, by docenić nakład pracy włożony w tę featurkę. Graficznie jest naprawdę wyśmienicie, specyficznie i oryginalnie.

Wii Fit™
prawdziwe ćwiczenia z konsolą!
tylko 299,-
399,-
zamów teraz na
www.ultima.pl lub zadzwoń
tel. (0-22) 485-52-10
ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki
www.ultima.pl

TOM CLANCY'S HAWX

Metalowe ptaki znad Europy

INFO
DEVELOPER: UBI ROMANIA
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360

Nadlatuje europejska odpowiedź na Ace Combat, japońską, nieco skostniałą serię zręcznościowych walk samolotów bojowych. HAWX powstaje w studiu Ubisoft Romania (chłopaki od Blazing Angels) już od kilkunastu ładnych miesięcy i może okazać się tym dla gatunku samolotowych strzelanin, czym dla wyścigów stała się Forza – zupełnie świeżym spojrzeniem. Są więc duże szanse na to, że lecąc tuż nad ziemią w F-16 będzie można wbić się między wieżowce tak, że z okien posypią się szyby.

HAWX promowane jest przede wszystkim przez pryzmat grupowych lotów. Nawet szesnastu śmiałków zetrze się nad chmurami w zaciekłych walkach na śmierć i życie. PSN i XBL to wymarzone miejsca spotkań fanów Top Gun, szczególnie tych wyposażonych w headset. Kilka trybów rozgrywki na pewno wydłuży czas zabawy i należycie ją urozmaici. Mowa zarówno o jatce każdy na każdego, jak i drużynowej walce na fragi. Na pewno nie zabraknie też konwojowania i obrony danego skrawka nieba. Dla zwycięzców przewidywane są nagrody finansowe, za które następnie można kupować coraz lepsze uzbrojenie lub wyposażenie defensywne. Bo trzeba pamiętać o tym, że gra skupi się na najnowocześniejszych osiągnięciach w dziedzinie lotnictwa wojskowego, przez co bardzo ważną rolę odegrają różnego rodzaju urządzenia nawigacyjne, radary czy systemy namierzania. Bez nich ani rusz na współczesnym polu (a raczej niebie) walki. Cieszy też zapowiedziany oficjalnie tryb kooperacji dla czterech pilotów. Jeszcze bardzie uradowalibyśmy się z podzielonego ekranu, ale tego Ubi nie potwierdziło. Do dyspozycji gracza oddanych zostanie pięćdziesiąt pieczołowicie przygotowanych i kapitalnie wykonanych maszyn. Każdy fan stalowych ptaków będzie zachwycony.

Uniwersum Toma Clancy jest na tyle pojemne, że bez problemu zmieści się w nim szwadron myśliwców. Debiutancki materiał video pokazuje, jak osaczona jednostka 'Duchów' (znana oczywiście z Ghost Recon Advanced Warfighter) prosi o wsparcie z powietrza. Niestety pilot dostaje rakietę pod ogon krótko po przyjęciu wezwania, musi więc się jej pozbyć umiejętnie lawirując w terenie. Gdy pocisk eksploduje gdzieś w polu, odrzutowiec wykonuje zadanie demolując batalion czołgów ostrzeliwujący 'Duchy'. I spokój.

Zrewolucjonizować gatunek lotniczy na konsolach ma Enhanced Reality System (E.R.S.). To właśnie on pomóc ma początkującym pilotom w udanych manewrach, unikaniu wrogich rakiet i precyzyjnym ostrzale stanowisk wroga. Wyłączenie ułatwień zapewni bardziej wymagającym graczom wyzwanie, na które czekają. Nie spodziewamy się realistycznego, nudnego symulatora, ponieważ znamy podejście Ubisoftu do gier wojennych. Owszem, system karać będzie za zbyt szpanerskie zachowania, ale wynagrodzi pewną rękę. Wrogie myśliwce na pewno nie dadzą się łatwo zrobić w konia, będą kombinować, atakować w grupie. Tło fabularne oczywiście nie odbiega od standardowych założeń politycznej fikcji. Świat dzieli się na Zachód i Komunistów, wybuchają kolejne konflikty, a Sam Fisher ze Splinter Cell widocznie nie poradził sobie z jakimś zadaniem i trzeba zdać się na bardziej konwencjonalne środki wybuchowej perswazji. ■

☐ Pechowiec chciał przyświrować i wyłączył ENHANCED REALITY SYSTEM (E.R.S.). Nie popełniajcie tego błędu.

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WRZEŚNIOWY ALAN

Dobre wieści dla wszystkich czekających na nowy tytuł ze stajni Remedy. Panowie odpowiedzialni za Maxa Payne'a od lat dłubią przy psychologicznym thrillerze akcji pt. Alan Wake. Pisaliśmy o nim na łamach Neo Plus, zapewne wkrótce przyjrzymy się mu ponownie, tym chętniej, że planowana data premiery to wrzesień 2008. Alan Wake zawita wyłącznie na X360 (i PC...) i opowie o pisarzu cierpiącym na bezsenność, nękanym przez nocne zjawy i wizje, które w miasteczku Bright Falls stają się rzeczywistością.

WRZEŚNIOWA KAMPANIA

Miesiąc, w którym uczniowie zaczynają szkołę, zapowiada się wyjątkowo gorąco i atrakcyjnie pod względem gier. Na szesnastego zapowiedziano premierę SOCOM Confrontation – sieciowej strzelaniny wyłącznie na PlayStation 3 mającej ambicję zawalczyć z Call of Duty 4 o prym w sieci. Grę będzie można ściągnąć z PSN lub kupić na płycie (podobnie, jak Warhawka czy Gran Turismo 5: Prologue). Zważywszy na markę i popularność serii na PS2, warto mieć ten tytuł na oku. Jak my.

OJCIEC MÓWI

Recenzowane w poprzednim numerze Neo Plus i szalenie ciepło przyjęte przez media na świecie Gran Turismo 5: Prologue doczeka się łatki tudzież uaktualnienia, które wprowadzi do gry szereg usprawnień. W jednym z wywiadów Kazunori Yamauchi przyznał, że do końca roku będzie można pobrać z sieci update, który wprowadzi zniszczenia i znacznie ulepszy tryb sieciowy. Skoro już pojawił się temat sieci w GT, to warto odnotować, że ci, którzy ściągnęli grę z PSN, muszą być zalogowani do sieci, by ją odpalić! Nie ma mowy o tym, by iść z konsolą do kolegi, który nie ma Internetu. Bardzo cuchnąca sprawa. Wyjście? Kupno gry na płycie. Cena ta sama – 139 złotych. Zapewniamy, że gra jest tego warta.

TO SĄ WYNIKI!

Nawet milion trzysta tysięcy graczy dzień w dzień śmiga na serwerach XBL w Call of Duty 4, podobnie wielkie masy wojskowych przewijają się przez PlayStation Network. Popularność gry wzrosła wraz z pojawieniem się dodatkowych map.

GBA SP BRIGHTER 339,-

NINTENDO DS LITE 519,-

PSP SLIM&LITE 619,-

PS2 SLIM 449,-

WII 909,-

PS3 1449,-

XBOX 360 ELITE 1399,-

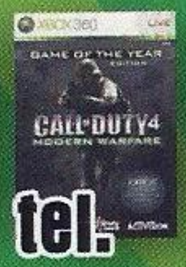
XBOX 360 PREMIUM HDMI 999,-

XBOX 360 ARCADE 777,-

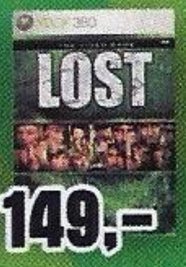
199,-

159,-

199,-



tel.



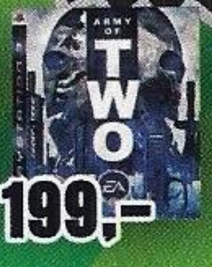
149,-

189,-

189,-

129,-

199,-

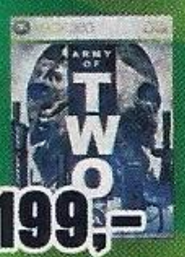


199,-

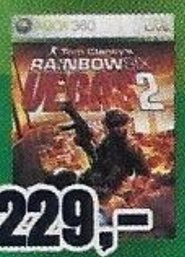
189,-

189,-

189,-



199,-



229,-

199,-

149,-

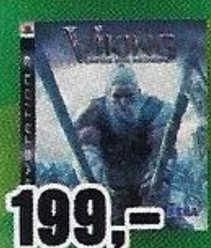
149,-

139,-

139,-

139,-

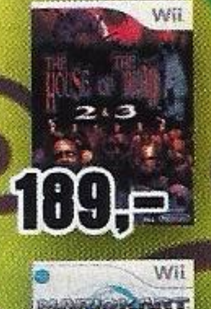
199,-



199,-

179,-

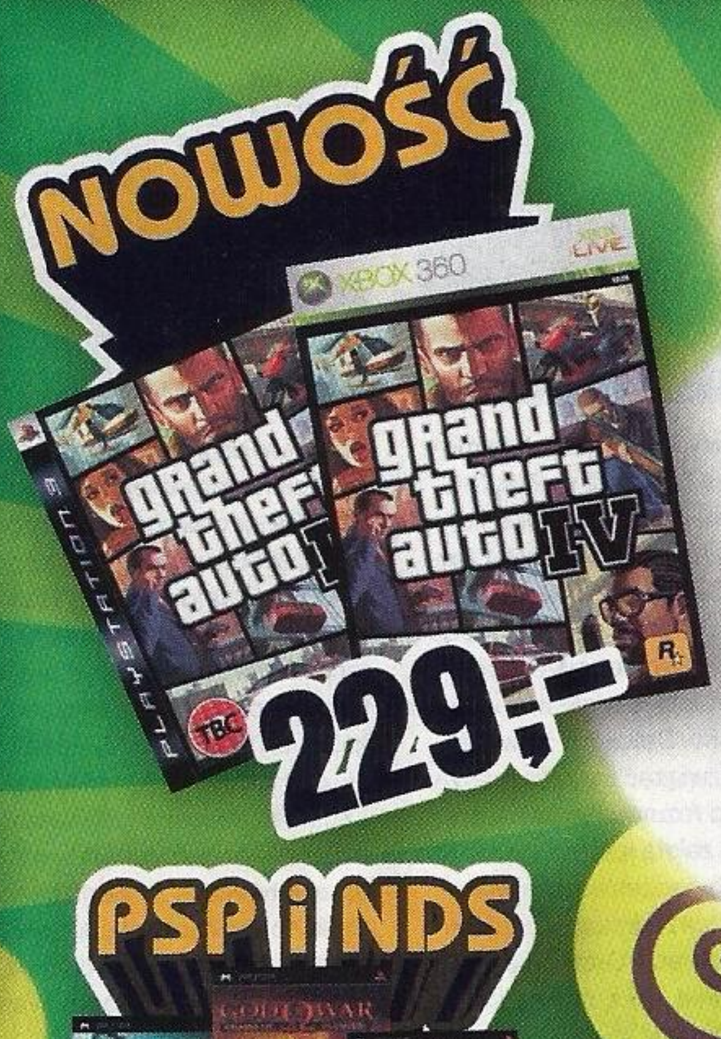
189,-



179,-

189,-

199,-

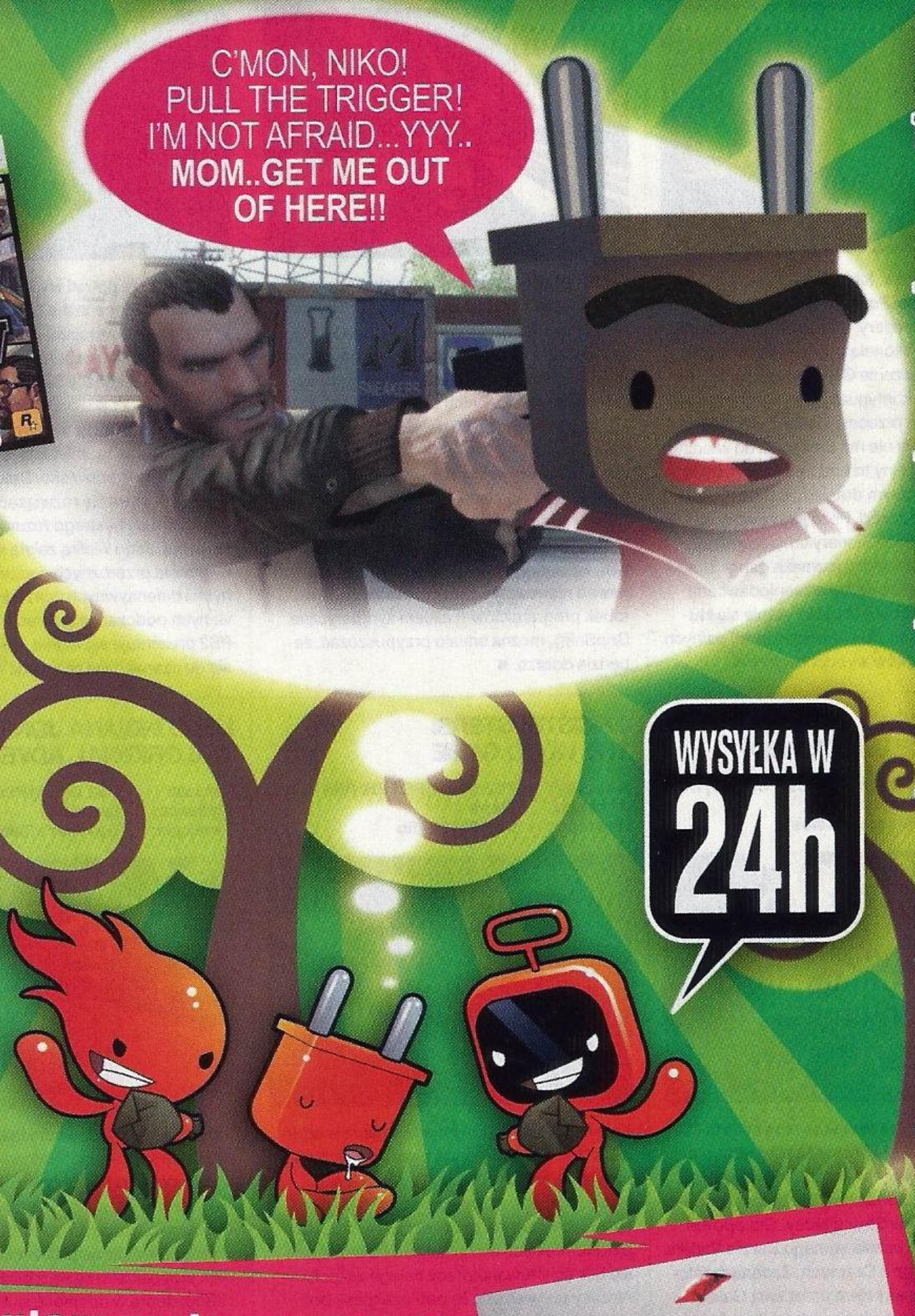


229,-

od 89,-

duży wybór gier

tel.



WYSYŁKA W 24h

Konkurs "Zniszczyłem moje resoraki", organizowany przy współpracy z serwisem GameOnly wygrał Radek z Ostrołęki.

Burnout Paradise leci do Ciebie. Gratulacje!

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

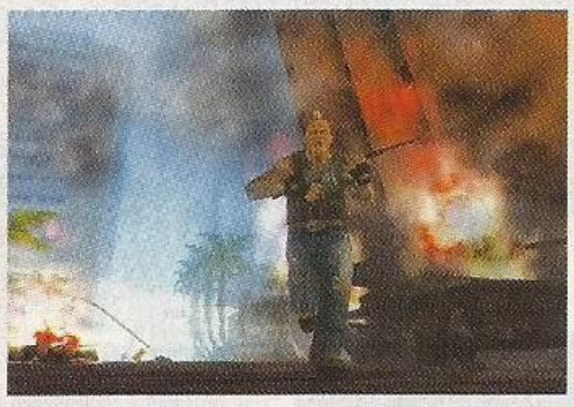
ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

NA HORYZONCIE PS2

CO JESZCZE Z PIERWSZEJ LIGI UKAŻE SIĘ NA PLAYSTATION 2 W 2008 ROKU?

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

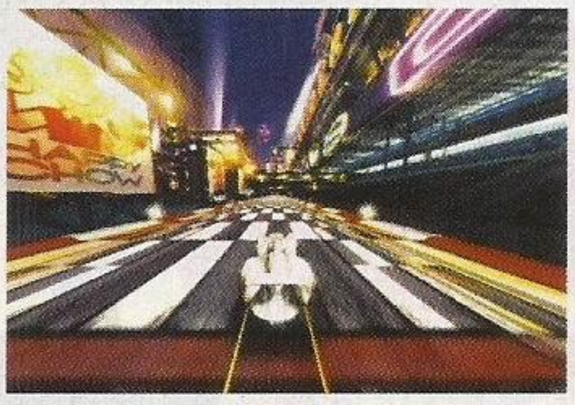
Konsola: **PS3 (X360|PS3)**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Pandemic Studios**



Pojawia się i znika, taki jest los Marcenaries 2: World in Flames. Ponoć wakacje są w miarę pewną datą premiery, na co szczerze liczymy. Pamiętamy doskonałą poprzedniczkę, która stanowiła połączenie GTA i wojennej rozpierduchy. Wraz z kontynuacją w ręce graczy trafi rozwinięta idea przedstawienia życia najemnika. Wenezuela nie ma szczęścia do władzy, toteż po raz kolejny trzeba będzie rozprawić się z bezwzględnym draniem, dyktatorem wyzyskującym naród. Poza jego armią, terytorium południowoamerykańskiego kraju podzielone jest między rozmaite gangi. Umiejętne lawirowanie między zleceniodawcami i zdobywanie sobie przyjaciół stanie się kluczem do sukcesu. To i dziesiątki broni palnych oraz tony ładunków wybuchowych. ■

SPEED RACER

Konsola: **PS2 (Wii|DS)**
Wydawca: **Warner Bros**
Developer: **Sidhe Interactive**



Growe adaptacje filmów mają ciężki żywot, jednak znacznie łatwiej osiągnąć im jako taki sukces, jeśli srebrnoekranowy pierwowzór jest dobry, a formuła przyjęta przez producenta sprawdzona i bezpieczna. Innymi słowy, film braci Wachowskich (ci od m.in. „Matrixa" i „V jak Vendetta") pt. Speed Racer to opowieść o super samochodach wyposażonych w niesłychane umiejętności, a gra – jak nietrudno się domyśleć – będzie wyścigami ultra wozów z wykorzystaniem tychże zdolności. Na razie bliższych szczegółów brak, poza tym, że będzie szybko i dynamicznie oraz na pewno nierealistycznie. Znając jednak dorobek programistów (całkiem sympatyczne GripShift), można śmiało przypuszczać, że będzie dobrze. ■

ALONE IN THE DARK

Konsola: **PS2 (X360|PS3|Wii)**
Wydawca: **ATARI**
Developer: **Hydravision Entertainment**

Atari sądzi, że potrafi wydobyć wszystkie moce z PS2… Alone in the Dark trafi na PlayStation 2 razem z wersjami na nowsze konsole, budowany jest niezależnie i od podstaw z myślą o starszej konsoli Sony! Horror w nowojorskim Central Parku przybiera niespotykanego rozmachu, gdy nieznane moce opanowują całe otoczenie i zamieniają je w ciemne i mało przyjazne środowisko. Detektyw Edward Carnby postara się rozwiązać zagadkę klątwy przy pomocy bystrego rozumu i sprawności fizycznej. Jego wielką zaletą jest umiejętność tworzenia przeróżnych gadżetów ofensywnych i defensywnych z przedmiotów znajdowanych podczas eksploracji. Grafika jak na PS2 prezentuje się ładnie, ale z oceną wstrzsię do czerwcowej premiery. ■

CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

Konsola: **PS2 (X360|PS3|PSP|DS|Wii)**
Wydawca: **Disney Interactive**
Developer: **Traveller's Tales**

Kolorowe przygodówki na bazie ekranizacji książek fantasy to okazja do zarobienia paru dolarów na graczach, którzy po obejrzeniu filmu zechcą sobie trochę pograć w znanych realiach. Dlatego też PlayStation 2 dostanie kolorową grę zręcznościową z trybem kooperacji, w której gracze wybiorą sobie postać spośród około trzydziestu stworów zamieszkujących krainę Narnii. Spokój został zachwiany, gdy władzę objął kolejny tyran, Król Miraz. Zadaniem gracza będzie przebicie się przez dziesiątki plansz, rozwiązywanie zagadek logicznych i walka ze sługusami imperatora. Jako, że to gra bardziej dla dzieci, niż dorosłych, nie zabraknie kolorowych świecidełek, humoru i dobrego zakończenia. Warto mieć na oku tę pozycję. ■

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Konsola: **PS2 (X360|PS3|PSP|DS|WI)**
Wydawca: **LucasArts**
Developer: **Krome Studios**

Moc zawładnie również skostniałymi układami PlayStation 2. Oczywiście konsola nie zaoferuje aż tak wymyślnych technologii, jak X360 i PS3, ale zawsze będzie to rozsądna zabawa z Ciemną Stroną Mocy. Gra opowie historie tajnego ucznia samego Dartha Vadera Najczarniejszego z Czarnych. Zadaniem młodzieńca będzie wyprawa przez całą Galaktykę i wyrżnięcie w pień każdego Jedi, który się nawinie. Na PS2 na pewno nie zabraknie rozwijania umiejętności, maltretowania wrogów Mocą i nauki nowych technik walki. Miecz świetlny był, jest i będzie w grach osadzonych w realiach SW najchłodniejszą z dostępnych broni. Zobaczymy, jak wiekowa konsola poradzi sobie z płynnością animacji i jaki kompromis zaproponuje w kwestii technologii. ■

GHIOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

Konsola: **PS2 (X360|PS3|DS|WI)**
Wydawca: **Sierra**
Developer: **Red Fly Studio**

Kolejna na tej stronie gra powstająca w oparciu o film. Powróci banda zwariowanych naukowców, którzy postarają się „odduszyć" Nowy Jork. W ruch pójdą oczywiście specjalne odkurzacze, przystosowany do zadań paranormalnych ambulans, no i nie obejdzie się bez ścisłej współpracy całego zespołu. Aktorzy potwierdzili, że podłożą głosy pod postacie z gier, a do tego jeden z nich pisze scenariusz z myślą o The Video Game. Może nie będzie turbo wypas, ale pościg za wielkim jak blok maskotkiem musi być mocny. Tak samo, jak obżartus Slimer. Ghostbusters to strzelanina z widokiem zza pleców bohatera, ze zniszczalnym otoczeniem i inteligentnymi przeciwnikami. Sprawdzimy jesienią. ■

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

Konsola: **PS2 (X360|PS3|PSP|DS|Wii)**
Wydawca: **Lucasarts**
Developer: **Traveller's Tales**

Indy ma coś do udowodnienia. Od kiedy na jego tronie zasiadł Nathan Drake, doktor Jones ma przed sobą bardzo trudne zadanie. Dorosłe przygody uderzyć mają jeszcze w tym roku, ale zanim to nastąpi, przygotujmy się na klockowe uderzenie. Przed miesiącem przyglądaliśmy się z bliska wersji na PS3 i X360, dobra wiadomość jest taka, że PlayStation 2 również dostanie swoją edycję. Co ciekawe, różnice są na pierwszy rzut oka niedostrzegalne i dotyczą w zasadzie tylko oprawy, ponieważ cała reszta jest niemal żywcem przeniesiona z konsol obecnej generacji. Nie zabraknie skakania, używania bicza, rozwiązywania zagadek i zadań zręcznościowych. Cieszy tryb kooperacji i parodiowanie najbardziej znanych momentów filmów. ■

YAKUZA 2

Konsola: **PS2**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **Amusement Vision**

Symulator japońskiego gliny, na dodatek wyjętego spod prawa i władającego biegle nogami i rękoma nie może być słaby. No i nie jest, skoro doczekał się już trylogii. Pierwsza część gościła na PS2 dość dawno temu, europejska wersja dwójki również się pojawi! Trzecia część wyszła w Japonii na PS3 i sprzedaje się tam jak świeże bułeczki, co nieco dziwi, ponieważ jakością nie odbiega od dwóch poprzedniczek. W każdym razie, druga część opowiada dalsze losy Kazumy Kiryu, tym razem na tle wojny dwóch zwaśnionych klanów. Jak nietrudno się domyślić, nie zabraknie łamania gnatów członkom Yakuzy, ani tłuczenia mord oprychom spod ciemnej gwiazdy. No i masy mini-gier, pamiętajcie o nich, bo faktycznie są doskonałe. Warto czekać. ■

A TAKŻE: wiemy, że Electronic Arts nie zawiedzie i szykuje obok nowych edycji FIFA i Need For Speed także sporo innych sportowych tytułów // SEGA wyda Iron Mana, Hulka i Thora, trzy zręcznościówki tpp // nie wyobrażamy sobie, że Activision odpuści PS2 jeśli chodzi o nowego Bonda // fani Guitar Hero mogą już odkładać kasę na czwartą część gry, a także na Guitar Hero: Aerosmith // szerzek j zapowiadany kilka stron wcześniej Sonic Unleashed także zmierza na PS2 // w Ultimate Band Disneya stworzymy własny zespół i staniemy do walki z innymi ekipami // THQ szykuje grę o robociku WALL-E, na podstawie filmu animowanego Pixara // a Activision zapoda zabawną platformówkę Kung-Fu Panda, także na licencji filmu // wrestlerzy nie odpuszczą sezonu i powrócą z WWE Smackdown vs Raw 2009 oraz w nowej grze, TNA iMPACT! firmowanej przez Midway // liczymy też na konwersję God Of War: Chains of Olympus z PSP na PS2 // na pewno będą też niespodznaki ■

MIRROR'S EDGE

Przy mikrofonie Owen O'Brien, producent gry

Jak narodziła się idea gry. Czy część z Was znudziła się produkowaniem kolejnych sieciowych strzelanin FPP?

Owen: Naszym celem było stworzenie zupełnie nowej marki, która z jednej strony będzie całkowicie różniła się od serii Battlefield i trafi do nieco innej grupy odbiorców, a z drugiej oparta będzie na naszym doświadczeniu z perspektywą pierwszej osoby. Chcieliśmy odświeżyć gatunek gier FPP. W ostatnich latach uwaga producentów skupiona była wokół uzbrojenia i ogólnie pojętych 'zabaw z bronią'. My postanowiliśmy wrócić do podstaw i zająć się bohaterem, a nie spluwą, którą trzyma w rękach.

To pytanie może być nieco ironiczne, ale... dlaczego zdecydowaliście się uczynić z tej gry strzelaninę z oczu bohatera? Wydaje się, że to niesie ze sobą mnóstwo problemów, które musieliście jakoś przeskoczyć.

Owen: Nie nazwałbym Mirror's Edge FPS'em. To przygodówka i gra akcji w jednym, a do tego ukazana z perspektywy pierwszej osoby. Wydaje mi się, że pytanie powinno brzmieć „dlaczego eksploracja odbywa się w widoku z oczu bohatera, skoro łatwiej umieścić kamerę za jego plecami?". Odpowiedź jest prosta: poruszanie się w TPP już było w innych grach i tam sprawdzało się dobrze. Ale my chcemy czegoś nowego. Proponujemy zupełnie odmienne spojrzenie na produkcje typu action-adventure. Myślę, że do tej pory główny problem z bieganiem czy skakaniem w grach FPP polegał na tym, że były to jedynie dodatki do esencji, czyli strzelania. Od samego początku projektowaliśmy Mirror's Edge z myślą o pełnej swobodzie ruchu. Perspektywa pierwszej osoby jest w stanie dostarczyć graczowi przeżyć, których nie znajdzie w innych produkcjach. Dzięki niej może poczuć, że naprawdę znajduje się w wykreowanym świecie, doświadcza tego samego co bohater i widzi jego oczami.

Trochę nas dziwi, że zmuszacie gracza do ucieczki przed tabunami przeciwników. To w końcu FPS, więc ludzie oczekują, że mają zabić wroga, skoro już go widzą. Dlaczego wybraliście inne rozwiązanie? I jak mocno macie zamiar naciskać gracza, by wybrał ucieczkę zamiast walki?

Owen: Znowu myślisz o Mirror's Edge, jak o strzelaninie, a nie grze akcji z naciskiem na pościgi! Wyobraź sobie coś a la filmy o Jasonie Bourne'ie, a nie o Rambo. Czasem uciekasz, czasem walczysz. I za każdym razem wybór wydaje się naturalny, więc nie masz poczucia, że ktoś cię do czegoś zmusza. Chodzi o dreszcz emocji w czasie pościgu, skok adrenaliny podczas zasadzki, o uchodzenie z życiem zawsze o włos, o akrobatyczne skoki i efektowne rozbrajanie przeciwników. W żadnym wypadku nie o wycinanie w pień zastępów mięsa armatniego. Już wystarczająco dużo gier zajmuje się tym tematem.

Powiedz coś o proporcjach między walką wręcz a wymianą ognia. Jakich rodzajów broni możemy oczekiwać?

Owen: Ciężko mówić o jakichś proporcjach, ponieważ to w znacznej mierze zależy od tego, jak zamierzasz grać. Widzimy Mirror's Edge jako 'first person action adventure" – zawiera więc wszystko, czego możesz po tej nazwie oczekiwać. Zadbaliśmy zarówno o sekcje wypełnione walką, jak i bieganiem po dachach czy rozwiązywaniem zagadek. Próba odebrania broni oponentowi to ryzykowny pomysł i w związku z tym nie zawsze najlepszy.

Czy gra działa na waszym zmodyfikowanym silniku Frostbite?

Owen: Zdecydowaliśmy się skorzystać z technologii Unreal. Opracowaliśmy też zupełnie nowe rozwiązania w kwestii oświetlenia, które pozwoliłby nadać grze ten niepowtarzalny styl. To właśnie głównie dzięki nim Mirror's Egde wybija się na tle innych pozycji także wizualnie.

Przybliż nam temat Reaction Time: co to jest i jak działa?

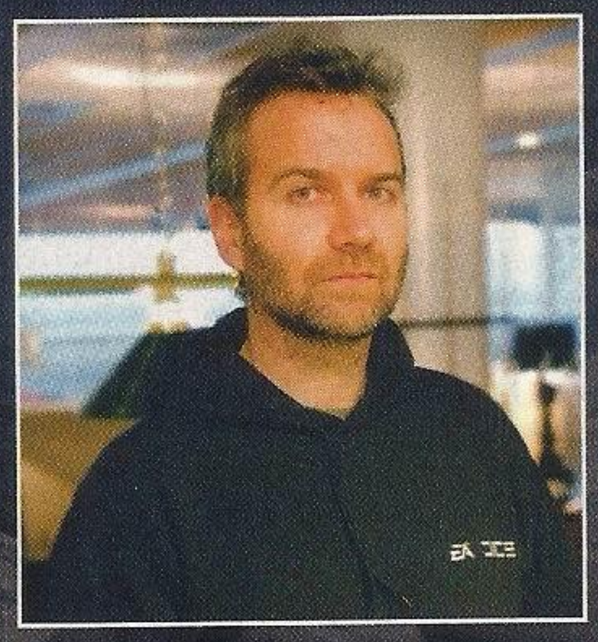
Owen: Reaction Time pozwala Faith w pełni wykorzystać jej zdolności. Dzięki niemu szybciej reaguje na zagrożenie, jest skuteczniejsza w walce lub wykonywaniu skomplikowanych akrobacji. Wskaźnik RT napełnia się w trakcie misji i jest zależny od kilku czynników, takich na przykład, jak średnia prędkość postaci. Robi to jednak dość powoli, więc lepiej zachować go na naprawdę gorące sytuacje.

Spodobał się nam pomysł, by otoczenie zmieniało zabarwienie zależnie od poziomu zagrożenia. Jak dokładnie Runner Vision ma działać?

Owen: Chciałem, by gracz był w stanie przemieszczać się po świecie gry szybko i intuicyjnie, by doskonale orientował się w otoczeniu. Stąd też pomysł na Runner Vision, które pozwala spojrzeć na otaczający świat dokładnie tak, jak widzi go goniec starający się dostarczyć wiadomość najkrótszą możliwą drogą. Nie ma ulic i domów, są tylko potencjalne drogi ucieczki.

Chcielibyśmy dowiedzieć się czegoś o więcej o metropolii, w której toczy się akcja. Wydaje się to niezwykle ekscytującym miejscem. Mamy wrażenie, że jest zachodnie i wschodnie zarazem, a do tego jednocześnie orwellowskie i utopijne.

Owen: Umiejscowiliśmy akcję w wyimaginowanym, ale współczesnym mieście. Pomysły czerpaliśmy z różnych zakątków świata, zarówno jeśli chodzi o styl architektoniczny, jak i atmosferę społeczną. Tak więc to miasto nie istnieje, ale mogłoby.



Jak „głębokie" jest miasto? Można pójść gdziekolwiek w dowolnym momencie, schodząc z dachów wieżowców do poziomu ulicy albo nawet niżej, do podziemi? Stawiacie na swobodę czy raczej ograniczone pole działania?

Owen: To nie jest typ gry, w której możesz dowolnie zwiedzać jej świat. I uważam, że w przypadku Mirror's Edge to zaleta, a nie wada. Włożyliśmy wiele wysiłku w porywającą historię, więc chcemy, żeby gracze przeżywali ją w pełnym wymiarze. Nie zmienia to jednak faktu, że fabuła zabierze ich w podróż po całym mieście, włączając w to ulice i podziemne tunele. Nie znaczy to też, że w trakcie rozgrywki poczujesz się w jakiś sposób ograniczony. Każdy poziom oferuje wiele możliwości w kwestii wyboru drogi dotarcia do celu i taktyki podczas starć. Również sam system poruszania się sprawia, że w obrębie danego levelu możesz zrobić praktycznie wszystko.

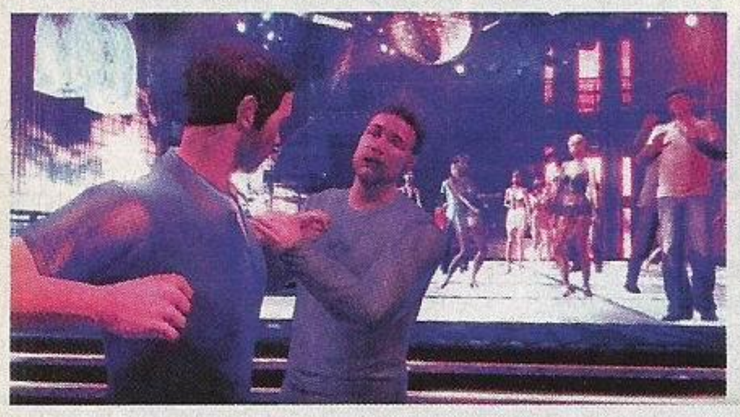
Faith nie jest zwykłym klonem Lary Croft. Nie przypomina jej ani wyglądem, ani charakterem. Mógłbyś przybliżyć naszym Czytelnikom jej postać? Kim jest, skąd się wzięła, jak się wplątała w ten cały bałagan?

Owen: Celem było stworzenie postaci kobiecej, która świetnie wygląda, jest wysportowana i zdolna zadbać o samą siebie, jednak nie jest jakimś wybrykiem natury. Nie chcieliśmy powielać stereotypów stworzonych przez gry video. Dlatego Faith wydaje się bardzo ludzka. To nie superbohaterka, nie używa magii ani prototypowego uzbrojenia. Jest za to zwinna, silna i szybka. Porównałbym ją do żeńskiego odpowiednika Jasona Bourne'a. Szczegóły na ten temat jej historii i sposobu w jaki zaangażowała się w konflikt podamy już wkrótce.

Jak rozpoczyna się przygoda? Intrem? Poziomem wprowadzającym? Tutorialem? A może gracz jest od razu rzucany w sam środek zamieszania?

Owen: Zaczynamy od samouczka. Sterowanie jest wprawdzie bardzo intuicyjne, ale trzeba je przynajmniej raz wypróbować, zanim przystąpi się do akcji.

Dzięki za rozmowę.



MIDWAY GAMER'S DAY

LAS VEGAS, 17-19 KWIETNIA 2k8

Rzadko praktykowaną, acz logiczną metodą działania podczas organizowania imprez dla prasy, jest sytuowanie jej w okolicznościach chociażby kojarzących się z tematyką tytułów. I bardzo dobrze. Szczególnie, że na prezentację swojego line up'u na rok 2008 i dalej Midway sięgnął do This is Vegas i zaprosił wszystkich do stylowego, stosunkowo niedawno oddanego do użytku Red Rock Casino w Las Vegas. Wheelman ze swoją Barceloną też by się nadał, ale wiecie. Vegas to Vegas. //Banan i przyjaciele

A jak tak, to zaczynamy od This is Vegas. Czytaliście o nim przed dwoma miesiącami. Od marca zmieniło się sporo, pokazano nareszcie samą rozgrywkę i choć skupiono się głównie na clubbingu, autorzy pozwolili wziąć udział także w ulicznej bójce i pograć w blackjacka.

THIS IS VEGAS

Rzeczony klub – Aqua – to średniej klasy imprezownia, w której należało wesprzeć seksowną didżejkę w rozkręcaniu imprezy. Zdesperowana artystka prosi o pomoc – niewiele osób wywija na parkiecie, a ona gra swoje najlepsze bity. Zadanie jest proste: tak poprowadzić imprezę i porwać tłum, by pani za konsolą ze słuchawkami na uszach była szczęśliwa i zaprosiła bohatera do siebie na noc. Pierwsze kroki skierować warto do baru – ale nie na jego zwyczajową stronę, tylko za ladę. Cztery kolejki spragnionych klientów ustawiają się przy kontuarze, każdy chce innego drinka. Do tego cztery kolory przycisków z pada odpowiadają przypaleniu papierosa, podaniu drinka, otwarciu butelki z piwem i łupnięcia łbem natrętnego palanta o blat. W zależności od tego kto pochodzi i jaką potrzebę sygnalizuje pojawiający się nad jego głową symbol – trzeba wykonać odpowiednią czynność. Oczywiście czas leci i trzeba się trochę spieszyć. Po zaspokojeniu pragnień kilku gości mini zadanie zostaje zaliczone. Klienci z coraz szerszymi uśmiechami zaczynają czuć rytm. Gdy kilkoro z nich chce uderzyć na rozświetlony parkiet, jakiś zawadiaka próbuje popsuć imprezę; awanturuje się. Kilka szybkich strzałów i kończąca widowisko fanga posyła delikwenta w stoliki, uradowani gapie cieszą się i zmierzają potańczyć. W tłumie brakuje jednak wodzireja – tutaj również gracz ma sporo do powiedzenia. Owszem, zawsze liczy się rytm, ale kombinacji różnych ruchów jest istne zatrzęsienie, nie ma mowy o jakimś prostym systemie i kilku figurach na krzyż. Przy odrobinie wprawy można śmiało uczyć się z This is Vegas do występu w castingu programu You Can Dance, tym bardziej, że model bohatera animowany jest naprawdę fajnie – już samo przejście przez parkiet powoduje, że zaczyna się wczuwać, „mięknąc" w ruchach. Po chwili ludzie szaleją, a DJka jest uradowana, co dobrze rokuje na noc. Pamiętajcie jednak, że klubowa część to tylko jeden z czterech segmentów This is Vegas. Są jeszcze pościgi, hazard i zwiedzanie miasta. Może być nieźle, chociaż grafika na razie nikogo nie zachwyci. A na koniec...

Zamykająca pokaz scena wywołała spore zainteresowanie. Polewanie wodą pań, których drugorzędne cechy płciowe potrafiłyby przyćmić księżyc w pełni, by jury mogło wybrać miss mokrego podkoszulka, to sama przyjemność. Taaak, wszystko jest na swoim miejscu.

WHEELMAN

Niestety, pomimo użyczenia swojej facjaty i muskulatury, Vin Diesel nie dał rady wpaść do Vegas. Zdecydowanie łatwiej byłoby pogadać z nim o tym, w jakim stopniu jego Tigon Studios angażują się w produkcję Wheelmana, zostając w naszej części świata, bo łysol właśnie kręci Szybciejszych i Wścieklejszych 4 w Pradze.

Wheelman zadebiutował dość dawno temu krótkim trailerem. Dopiero teraz twórcy zdecydowali się uchylić rąbka tajemnicy i opowiedzieć co nieco o tym nieźle zapowiadającym się przedstawicielu gangstersko-pościgowych klimatów. Gracze dostaną do swojej dyspozycji otwarte miasto – Barcelonę. Fabuła opowiada losy tajnego agenta – Milo Baricia (dobrze, że nie Nlko...), który zostaje wciągnięty wielką, międzynarodową aferę przemytniczą i ogólnie kryminalną. Zadanie jest proste i bardzo, ale to bardzo sztampowe. Należy wykorzystać wszelkie znane środki i umiejętności, by dopaść gościa stojącego za całym przestępczym biznesem. W Barcelonie zmienia się pora doby, ludzie maszerują do i z pracy; chodzi o oddanie klimatu tego malowniczego miasta. Tytułowy kierowca będzie lawirował między zadaniami dla trzech zorganizowanych grup przestępczych tak, by rozwalić całą tę strukturę od środka. Wheelman to przede wszystkim pościgi samochodowe i szalone kraksy na drogach przy zawrotnych prędkościach. Co prawda producenci nie zdradzili, czy auta są na licencji, ale czujne oko wychwyciło Pontiaca i BMW (nowa „piątka"). To spora zaleta i plus dla gry – dobrze jest czasami doszczętnie rozpieprzyć wóz, na który stać tylko nielicznych. Aby łatwiej było można strącać natrętów z drogi i wpychać ich pod koła ciężarówek – to podobno input Diesela zresztą – Midway opracował system Vehicle Melee.

Pamiętacie, jak Criterion zachwalało swojego nieodżałowanego Blacka jako grę „gun porn"? Tutaj jest to „auto porn". W innych grach ścigano-samochodowych zadanie polega na załatwieniu przeciwnika jadącego w innym wozie, a cała misja sprowadza się do pokazania przepychających się obok fur, aż w końcu z jednej zostaje zwęglony wrak. Autorzy Wheelmana chcieli tego uniknąć. Teraz jadąc obok gościa wystarczy wcisnąć przycisk z kierunkiem, a prowadzona fura wykona manewr a la „z bara", prawie całą masą taranując

UNREAL TOURNAMENT III

przeciwnika. W ten sposób łatwiej wepchnąć go na ścianę, czy zrzucić z mostu przez barierkę. Podczas jazdy pojawia się sporo elementów w rodzaju ramp wyłaniających się z ognia po malowniczej kraksie, gdzie ciężarówka hamuje i rozjeżdża się jej naczepa z ciągnikiem. Nie brakuje także motywu z przebiciem się przez środek muzeum i wyskokiem z drugiej strony w deszczu szkła i fragmentów ram. Smaczków będzie więcej – powiedzmy choćby jeszcze o „cyklonie". Po napełnieniu specjalnego paska (poprzez szaleńczą jazdę i rozwalanie obiektów na ulicy ofkoz), wciśnięcie prawej gałki powoduje zwolnienie tempa akcji, auto robi zwrot o 180 stopni, jedzie tyłem, kamera ląduje za barkiem Vina, a ten kilkoma celnym strzałami w silnik niszczy kolejne mafijne fury. Mimo długich prac, grafika nie zachwyca, ale premiera dopiero jesienią, więc może być tylko lepiej. Zobaczymy też jak wypadną sekcje chodzono-strzelane i pościgi na motocyklach. Szczególnie w obliczu tych z GTA4, bo Wheelman – mimo koncentracji na ściganiu – unosi rękę właśnie na serię Rockstar. Aha – podobno kręcony jest film „Wheelman" przy współpracy Tigon Studios, MTV i Paramountu, ale raz, że ma jakąś podejrzanie późną datę premiery (za dwa lata?), a dwa – Gulash o nim nie słyszał. A jak mówi mi doświadczenie, jak Gulash nie słyszał o filmie, to go prawdopodobnie nie ma.

Chociaż z drugiej strony o „Machine Girl" dowiedział się ode mnie...

MORTAL KOMBAT vs DC UNIVERSE

Wyrwać kręgosłup... Batmanowi. Właśnie tak. Midway podało oficjalnie, że to, co do niedawna nazywane było Mortal Kombat 8, teraz ma swój pełny tytuł, a brzmi on: Mortal Kombat vs. DC Universe! Tak, to nie żart primamaiusowy. Wiadomo na razie tyle, że postacie z uniwersum komiksów DC zmierzą się w boju na śmierć i życie z ekipą MK, ale nie będzie tak brutalnie, jak do tej pory, obejdzie się bez Fatality (więc jednak nie wyrwiemy kręgosłupa), a nawet ilość krwi zostanie poważnie ograniczona. Do czego to dochodzi? Brak „Finish him/her" potwierdził sam Ed Boon, więc sprawa wydaje się przesądzona. Pierwsze materiały koncepcyjne wypadają bardzo zachęcająco. Mroczne wcielenie człowieka-nietoperza, który nie na żarty okłada się z Sub-Zero, zachęca do poznania dalszych szczegółów. Debiutują dwa nowe mechanizmy. Na przykładzie wspomnianego pojedynku pokazano, jak działa walka w zwarciu. Kamera skupia się na dwóch wojownikach, pokazuje błyskawiczną wymianę razów, rozdarte kostiumy, siniaki, krew. Drugim jest Freefall Kombat. Jeśli nazwa nie mówi sama za siebie... Otóż areny będą nierzadko wielopoziomowe, więc często dochodzić będzie do starć w powietrzu. Bliższe detale odnośnie na przykład lądowania pokazane mają być niebawem, gdyż gra trafi na PS3 i X360 już tej jesieni. Ciekawe, kto jeszcze zasili ekipy walczących z obu światów. Ed Boon, przechwycony przeze mnie w połowie drogi z sali konferencyjnej do Cherry Clubu w naszym rozległym, czerwonawym kasynie, nie chciał powiedzieć, czy wśród postaci spotkamy Jokera. Ale stawiałbym na tak. Mają z czego wybierać. Na pewno będzie za to... Superman. Tadam.

Trzeba przyznać, że tegoroczna impreza przyniosła kilka niespodzianek. Zderzenie światów MK i DC Comics, podzielony ekran w UT3, Vin Diesel strzelający przez przednią szybę jadąc tyłem i TNA to tak wszystko najważniejsze w skrócie. Brakuje jedynie czegoś, co połamałoby nam nadgarstki.

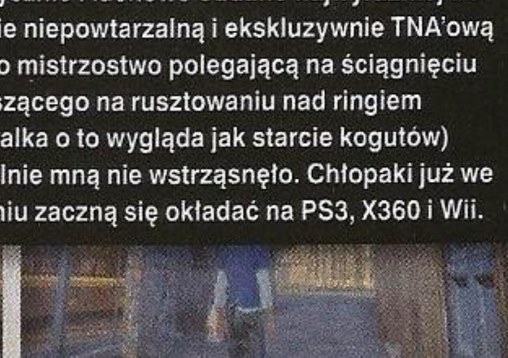
UNREAL TOURNAMENT III

Niektórzy przestali w to wierzyć, ale Unreal Tournament 3 faktycznie zmierza na Xboxa 360 i to w poprawionej wersji. Jak nietrudno się domyślić, szlify wynikają z poprawek, które przez tych kilka miesięcy pojawiły się w kodzie gry. Największą nowością i czymś ekskluzywnym dla Xboxa 360 jest podzielony ekran. Dwóch odważnych będzie mogło walczyć ze sobą nawzajem, z botami, zagrać tryb kooperacji, a nawet dołączyć do meczy online! Widząc UT3 płynnie i ślicznie pomykające na konsoli Microsoftu można docenić siłę optymalizacji. Ale ma to swoją cenę. Zapomnijcie o klawiaturze i myszce. Obsługa tych dwóch urządzeń zostaje domeną PS3, za co ganić wypada jedynie producenta konsoli, który nie zezwolił na takie zagrywki. Pozostaje więc zbudowany z myślą o strzelaninach joypad. Podobnie wygląda kwestia dodatków. Zamknięta architektura struktury sieciowej Xbox Live! nie pozwala na ingerencję z zewnątrz, przez co ewentualne mody pojawią się do ściągnięcia w przygotowanych przez samo Epic paczkach. Mark Rein zapewnił, że nie opuszczą fanów UT3 i dostarczać będą na bieżąco najciekawsze mapy i tryby. Szkoda tylko, że nie powiedział, czy będą za darmo, hehe. Wracając do tematu, posiadacze Xboxów dostaną pięć nowych map i dwie postacie do multi, a pod kątem rozgrywki mogą spodziewać się dokładnie tego samego doświadczenia, które rozpieszcza właścicieli PS3 od zeszłego roku. Premiera w stanach jeszcze w czerwcu, Europa poczeka nieco dłużej. Przy okazji też okazało się, że – niespodzianka, niespodzianka – to Epic najlepiej radzą sobie ze swoim enginem. Pomimo, że wszystkie gry na prezentacji zasilane były przez Unreala, to This is Vegas i Wheelman mogły się przy Tournamencie schować.

TNA iMPACT!

Żeby była zgrabna piątka gier, które zapadły nam w pamięci, dorzućmy TNA iMPACT. Muskularni kolesie w obcisłych galotach, tudzież strojach a la Borata wdzianko do opalania, z włosami na żel, wytatuowani – wiecie, o jakich chodzi – spotykają się na arenach całego świata, by udowodnić fanom, mamom i sobie kto rządzi. Niezła oprawa i boleśnie wyglądające akcje i ciosy na pewno zachęcą sympatyków tego show. Tryb tworzenia swojego gościa to totalna podstawa, tak samo, jak obecność najbardziej znanych fajterów. Problem jednak w tym, że o ile z Marcelem równać się w rozmowach o tym teatrzyku za bardzo nie mogę, to jednak ikony tych dużych federacji są mi znane. Natomiast kiedy w połowie przedstawiania line upu przez prowadzącego imprezę na scenę weszło kolejno czterech gości i padły ich imiona, mój mózgowy google przeszukał przepastne archiwa zbędnych informacji i, używając terminologii internetowej, nie dał żadnych trafień. A to, że w grze realistycznie i fachowo oddano najwyraźniej absolutnie niepowtarzalną i ekskluzywnie TNA'ową walkę o mistrzostwo polegającą na ściągnięciu X'a wiszącego na rusztowaniu nad ringiem (tak, walka o to wygląda jak starcie kogutów) specjalnie mną nie wstrząsnęło. Chłopaki już we wrześniu zaczną się okładać na PS3, X360 i Wii.

WHEELMAN



MAFIA II

Chłopcy z ferajny po czesku

U naszych południowych sąsiadów powstaje tytuł pretendujący do miana najbardziej stonowanej i poważnej konkurencji dla Grand Theft Auto 4. A wydawałoby się przecież, że to właśnie Czesi powinni stworzyć grę lekką i dowcipną zgodnie z powiedzonkiem „czeski film". A jednak, Mafia II to kolejna próba zmierzenia się z klasycznym tematem mafijnej „rodziny".

NIKT NA NIEGO NIE CZEKA

Ciemnozielony płaszcz przetarł się nieco na łokciach podczas podróży pociągiem, ale to dlatego, że siedziało w nim dwa razy więcej ludzi, niż zakładał projektant wagonu. Tak ogromny tłok ma jednak niebanalną przyczynę. Żołnierze powracający z wojny robią miejsce nowym ochotnikom pragnącym stawić czoła faszystowskiej machinie wojennej. Vito, na którego plecach wspomniana część garderoby leży, ma zaledwie 20 lat, a już jest weteranem po przejściach.

Rodzice Vito są emigrantami, porzucili swoją ukochaną Sycylię, by spróbować szczęścia w Stanach Zjednoczonych Wiecznych Sukcesów, ale rzeczywistość okazała się oczywiście zupełnie inna i chłopak od małego nie miał lekko. Ale zostawmy jego przeszłość, skupmy się na teraźniejszości, która wcale nie prezentuje się wiele lepiej – gdy Vito wychodzi z gmachu dworca Empire City, nie ma pomysłu na życie. Sporo jednak zmienia się w jego głowie, gdy dostrzega dobrego kumpla z dzieciństwa. Joe ubrany jest na bogato – ma garnitur skrojony na miarę, wypastowane na wysoki połysk buty od najlepszego szewca w mieście. A do tego podjechał luksusowym autem wartym fortunę. Elegancik wylewnie wita się z kolegą i mówi, że na niego czekał. „Mam swoich ludzi w kilku miejscach" tym wielce znaczącym zdaniem kwituje pytanie zaskoczonego Vito. Ktoś tutaj kogoś potrzebuje.

Klimat gangsterki lat czterdziestych ubiegłego stulecia to największa zaleta Mafii i argument, by spojrzeć na nią przychylnym okiem nawet po tym, jak spędziło się miliard godzin z genialnym GTA4. Na przykład klimat, na który składa się tyle składowych, że aż nie wiadomo, od czego zacząć. Ale na pewno poczuliście jego namiastkę spoglądając na te strony i czytając pierwszych kilka zdań. Dorosła i poważna opowieść o życiu chłopaka chcącego wspiąć się po drabinie przestępczości zorganizowanej raczej nie może wyglądać i prezentować się bardziej okazale.

SUPER MARIO

Dan Vávra jest głównym scenarzystą Mafii. W wywiadzie z dumą mówi: „Opracowując sceny fabularne, skoncentrowaliśmy się głównie na montażu i wykorzystaniu kamer. Staraliśmy się przestrzegać reguł sztuki filmowej, żeby wszystko przypominało bardziej wrażenia z kina, niż z samej gry." Scenek przerywnikowych w całości opartych o silnik gry ma być około dwóch godzin, zaś historia gangsterskiego życia Vito podzielona jest na trzy akty. Ale samo przedstawienie akcji to nie wszystko, ponieważ głównie chodzi o jej posmak, wydźwięk: „W dwójce zmieniliśmy całą podstawę scenariusza. Jedynka była pełna wyluzowanych gangsterów i czarno-białego spojrzenia na sprawy – ludzie byli albo dobrzy, albo źli. Nowa gra będzie o wiele bardziej dramatyczna, realistyczna i można powiedzieć mroczniejsza." – mówi Dan Vávra. Vito jest głównym bohaterem, a i owszem, ale nie jest bogiem, od którego zależy, jak toczą się losy całego świata. Czas mija, a tylko od gracza zależy, jak bohater go spożytkuje. Na pewno część zadań jest całkowicie narzucona i obligatoryjna, ale z całą pewnością nie wszystkie.

Włoskie rodziny toczą walkę o wpływy na ulicach Empire City. Trzy zwaśnione rody użyją wszelkich metod, by objąć panowanie nad całym życiem społecznym. Czy Vito będzie miał odpowiednie predyspozycje, by skutecznie włączyć się do walki o wpływy?

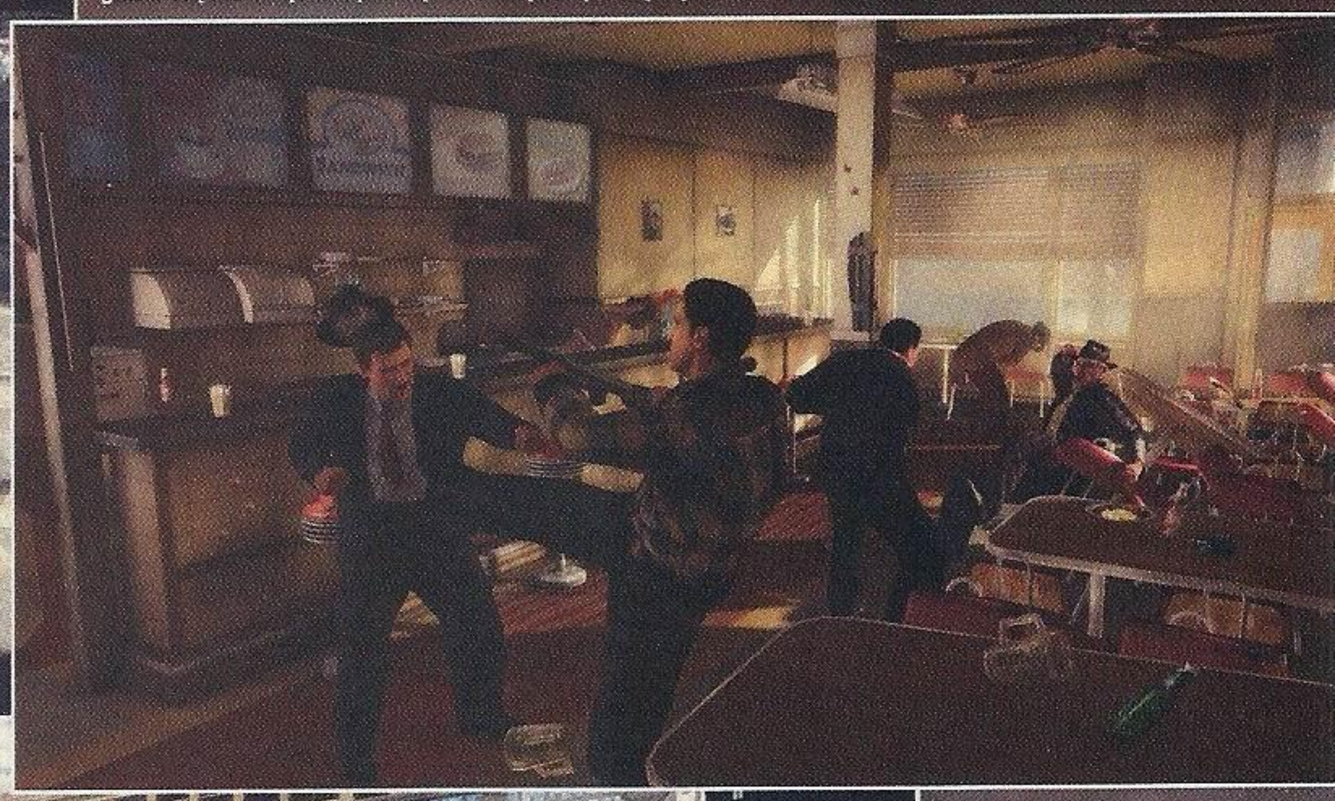
PRZESTRZELONA POTYLICA

GTA4 wyznaczyło nowe standardy i nie ma się co sadzić z motyką na słońce, stawać bezpośrednio w szranki, ogólnie pchać palce między drzwi. Głos znowu ma Dan Vávra: „Nie konkurujemy z innymi producentami w tym, ile czegoś mamy, ile mamy questów, broni albo kilometrów kwadratowych. Tworzymy grę opartą na wydarzeniach i to stanowi podstawę wszystkiego." Rozsądek górą, widać to na pierwszy rzut oka. W końcu gatunek

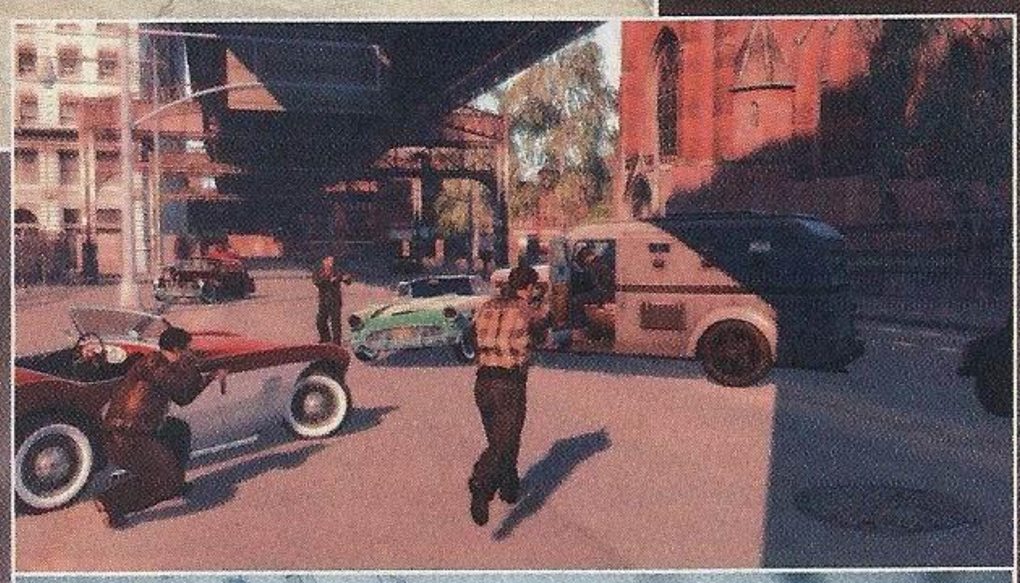
INFO
DEVELOPER: 2K CZECH
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 2008/2009
KONSOLA: PS3, X360

□ Na lewo patrz: Przytulnie i ciepło wyglądają zalane pomarańczowym światłem lamp wnętrza mafijnych dziupli, ale już za chwilę spokój zakłóci huk wystrzałów.

□ Daniel Bailie: „Relacje między Joe a Vito będą niezwykle ważne. Vito jest bardziej opanowany, za to Joe bardziej agresywny i dominujący. Joe naprawdę chce zostać gangsterem, zaś Vito marzy o ucieczce od biedy i lepszym życiu." Widać to aż za dobrze poniżej i na lewo. Wspólnicy walczą bark w bark, a ich znajomość ma odegrać ważną rolę w fabule. To taki ukłon w stronę gangsterskiego kina, gdzie często akcja skupia się na relacjach pomiędzy kilkoma bohaterami.



□ Wtopienie się w życie społeczne nie należy do najłatwiejszych rzeczy, gdy ktoś na butach lub pod paznokciami ma krew. Jednak tylko część z czynności jest konieczna, by funkcjonować w Empire City. Nie trzeba się myć, ale wypada rano i wieczorem coś przekąsić. Może to być wykwintna restauracja albo przydrożna buda z hotdogami. W każde z tych miejsc można też podjechać taksówką. W trakcie jazdy słychać radio, które nie tylko gra muzykę, ale również na bieżąco podaje informacje z dróg, wiadomości polityczne. Może się też okazać, że usłyszmy w nim komunikat o napadzie na bank, z którego właśnie wyszliśmy z torbami pełnymi pieniędzy. Po mniejszych przestępstwach wystarczy pójść do krawca i ubrać się inaczej.



□ Miasto podzielone jest na kilka dzielnic, a każda z nich to odrębna stylistyka wynikająca z ich charakteru. Są więc potężne fabryki pełne ciężkich maszyn, są przedmieścia pełne starych kamienic, jest też port widoczny powyżej. Bez względu na to, gdzie się gangster znajduje, zawsze ma w pogotowiu pistolet.

gier gangsterskich zmienił się na przełomie kwietnia i maja, teraz każda gra będzie miała pod górkę, niczym strzelaniny wojenne po premierze Call of Duty 4. Dlatego też Mafia 2 ma swoją klientelę, do której chce trafić. Syndromu „po-gta" pomoże uniknąć nieliniowa fabuła poprowadzona w autorski i rzadko spotykany sposób. Wyobraźcie sobie, że za ciężkie przewinienia (do popełnienia których pchnął chłopaka przecież gracz!) Vito staje przed sądem, dostaje wyrok, a następnie może sam sobie wybrać karę. Opcja pierwsza? Wojna, powrót na front. Bramka numer dwa: pudło na kilka ładnych kratek. Co prawda Hitler właśnie zaczął przegrywać w Europie i wojna ma się ku końcowi, ale to kilka długich miesięcy wyciętych z życiorysu. Z drugiej strony cela... może jednak Joemu uda się przekupić sąd, albo chociaż pomoże w ucieczce?

Kamera na zewnątrz umieszczona jest wyraźnie wyżej, niż w dotychczasowych produkcjach z widokiem zza pleców postaci. Wewnątrz budynków za to przypomina już bardziej znane i lubiane gry akcji, jak Uncharted i Gears of War. Celowanie odbywa się również na oczywistych zasadach. Kamera lokuje się nad ramieniem (można przełączać nad którym), a Vito potrafi też korzystać z osłon. Sporą rolę odegra walka na pięści, nogi i krzesła, oraz pałki, cegły, czy kije bilardowe. Kto wie, pewnie w ruch pójdzie też głowa.

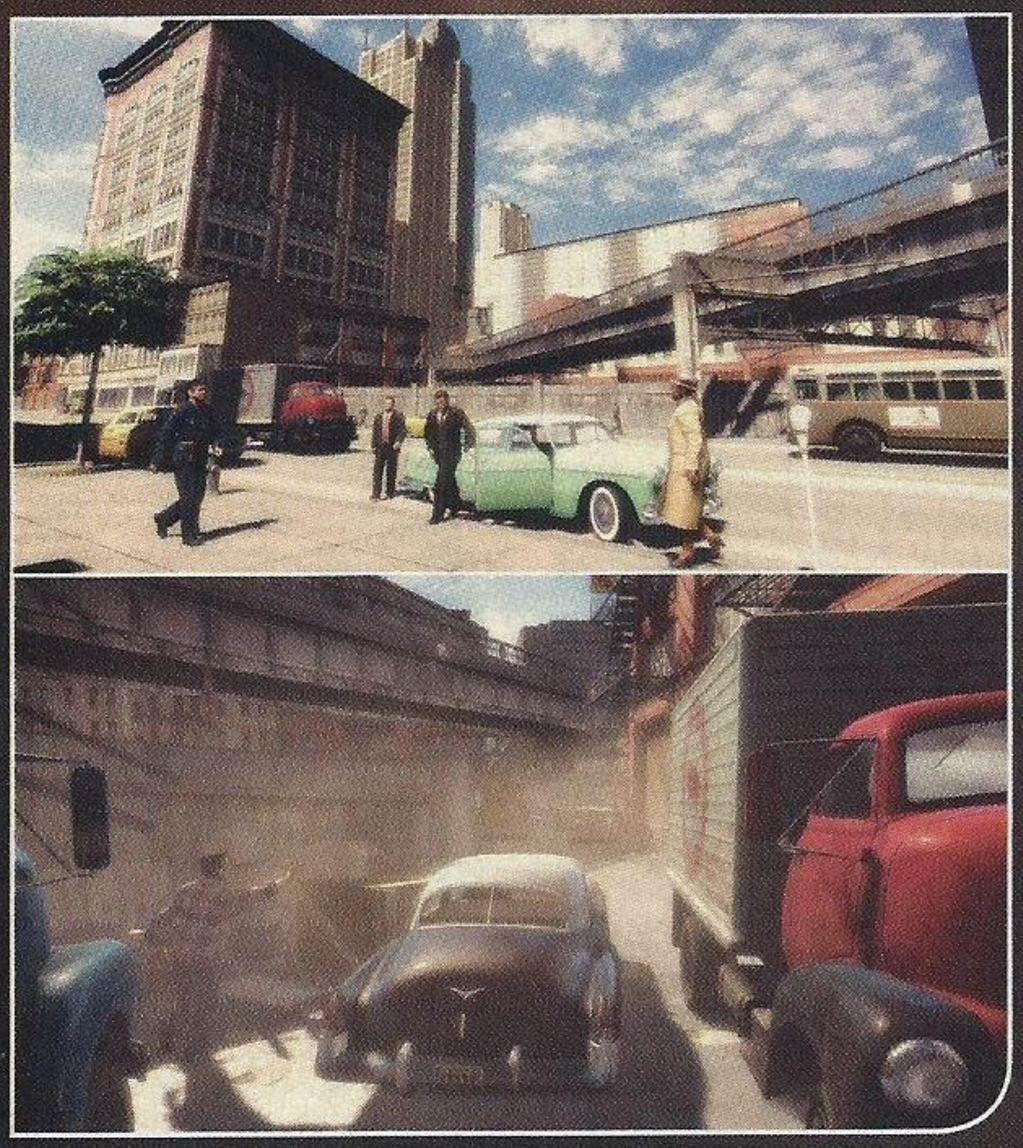
ILE? CZTERY...

Krzywdzącą byłaby opinia, że miejsce akcji Mafii 2 jest w jakiś sposób sztampowe, czy niezbyt pieczołowicie przygotowane. Na pewno pamiętacie, jak to autorzy wielu gier chwalą się, że właśnie wetknęli do swoich dzieł dziesięć, pięćdziesiąt, sto czy ile tam dusza zapragnie kilometrów kwadratowych.

Empire City nie ma więcej, niż cztery kilometry kwadratowe, ale z tego, co zaprezentowali twórcy wynika, że to jeden z najbardziej przemyślanych i złożonych światów wygenerowanych przez konsolę (czy tam komputer). Przede wszystkim nie bazuje na żadnym z istniejących miast, a raczej inspiruje się najbardziej charakterystycznymi miejscami wielkich, amerykańskich metropolii połowy ubiegłego wieku. Owszem, nazwa Empire City pochodzi od Empire State Building, zaś sama budowla oczywiście w mieście się znajdzie, ale nie zabraknie też ikon innych, niż Nowy Jork aglomeracji. Strome uliczki oraz most Golden Gate prosto z San Francisco to prawdziwe punkty nawigacyjne. Wystarczy

KLIMAT GANGSTERKI LAT CZTERDZIESTYCH UBIEGŁEGO STULECIA TO NAJWIĘKSZA ZALETA MAFII I ARGUMENT, ŻEBY ZAGRAĆ NAWET PO GTAIV

RAPORT: MAFIA II



□ Prowadzenie auta wymaga sporo treningu i zmiany mentalności. Trzeba porzucić myśl o szybkich, lekkich i dynamicznych maszynach, a pogodzić się z tym, że to ciężkie, powolne kolubryny. Na dodatek podatne na zniszczenia.

namierzyć jakiś gdzieś na horyzoncie i już się wie, gdzie się jest. Ale, moment... można się zgubić na czterech kilometrach kwadratowych? Czy gracze wprawieni w nawigacji po tak wielkich terenach, jak San Andreas, kraina z Obliviona, Just Cause 2 i wypieszczone Liberty City z GTA4 będą czuli się wystarczająco swobodnie? „W obu miastach (N.Y. i San Francisco – przyp. N+) sfotografowaliśmy tysiące budynków i zapoznaliśmy się ze specjalistyczną literaturą zajmującą się amerykańską architekturą lat trzydziestych i czterdziestych." Nie obyło się też bez podjazdu względem GTA4: „Nie chcieliśmy, żeby miasto było za duże. Nowy Jork jest poza tym dość płaski i podzielony na kwartały. Naszym zdaniem dokładna kopia nie sprawdziłaby się w grze."

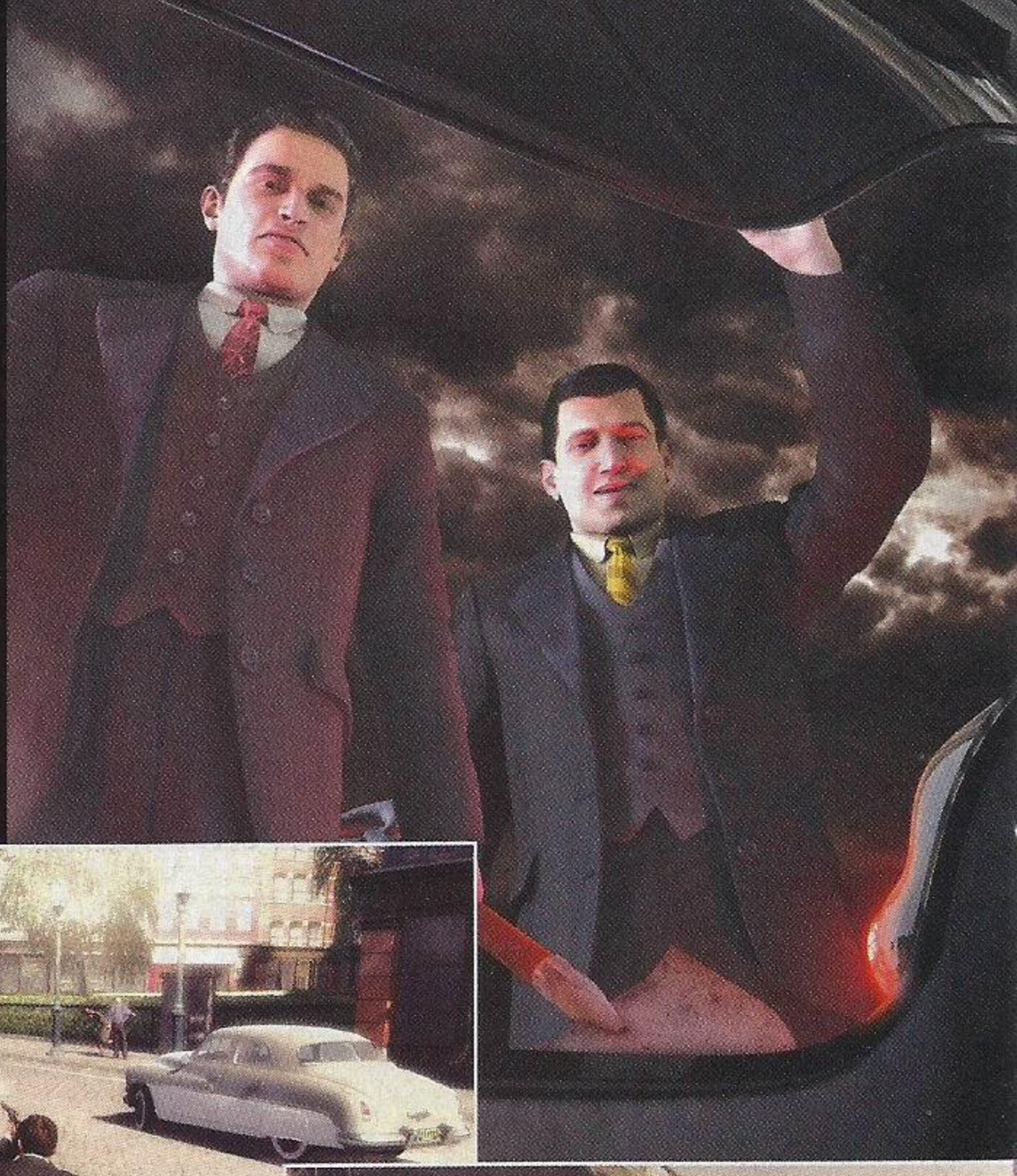
Petr Motejzík, główny projektant wnętrz: „Wielki nacisk kładziemy na odczucia estetyczne, zastosowane materiały, kolory itp. Stale pamiętamy, że chodzi o miejsca, w których ludzie mieszkali i pozostawiali swoje ślady." Czyli mieszkania szarych ludzi umeblowane w stylu tamtych lat, duże posiadłości mafiosów ociekające skórą, drewnem i wystawnymi ozdobami, restauracje z suto zastawionymi stołami... Jak wspomniał Petr, przywiązanie do detali owładnęło nim do tego stopnia, że zaczął studiować książki i magazyny prezentujące architekturę i stylistykę wnętrz tamtego okresu. Zresztą samo to, że nacisk kładziony jest na „ludzki ślad" w tych miejscach zasługuje na uznanie i podziw.

W swoich wywodach twórcy często wspominają o fizyczności stworzonego miasta i obiektów w nim się znajdujących. Prawdopodobnie to właśnie ta niewielka (w porównaniu z innymi grami) powierzchnia sprawiła, że przyłożono się do niej z niespotykaną pieczołowitością. Nie ma płaskich budynków oklejonych prostymi teksturami, tylko dokładnie wyrzeźbione budowle, w których nawet okiennice czy przedmioty na wystawach są podatne na zniszczenia; gotowe, by gracz wszedł z nimi w interakcję. Krótka piłka: kontrolując Vito używa się głównie dwóch przycisków – akcji normalnej i agresywnej. Wciśnięcie pierwszego przy krześle sprawi, że gangster na nim usiądzie, a drugiego – że weźmie je do rąk by użyć jako broni. Brzmi dobrze w obliczu dosłownego zalania tych czterech kilometrów kwadratowych morzem takich obiektów.

PATRZ JAK LEZIESZ, BARANIE!

Trudno, czasami pod koła fury wtargnie jakiś nieostrożny mieszkaniec Empire City. Wtedy policja na pewno nie zostanie obojętna, a świadkowie zdarzenia zaczną wrzeszczeć o pomoc i wskazywać palcem kto zawinił. Jednak drobne przewinienia nie zmobilizują całego szwadronu mundurowych, raczej zwykły krawężnik zechce wlepić mandat.

„Oczywiście jest to gra akcji – pełna strzelanin i zabijania, ale nie chcieliśmy przekraczać określonych granic realizmu. Gracz może sobie powiedzieć: 'tak, to mogłoby się wydarzyć, ten gangster mógłby zabić pięć osób w strzelaninie'. Jednak trudno uwierzyć w to, że jeden człowiek w pięć minut likwiduje dwudziestu przeciwników." mówi Daniel Bailie, jeden z twórców. Doskonale to rozumiemy. System chowania się, strzelania na ślepo i samoistnego leczenia się funkcjonuje w Mafii 2 sprawnie i zachęca do przemyślanego rozprawiania się z przeciwnościami losu. Poza tym na niższym szczeblu zorganizowanej grupy przestępczej trudno mówić o misjach z serii: idź tam, zabij trzystu toporkiem strażackim i dwoma kulkami, a później wróć z flaszką. Podkreślmy to jeszcze raz, z całą stanowczością – Mafia 2 będzie poważną, emocjonalną opowieścią o chłopaku, który w życiu musi walczyć o każdą... szklankę dobrej whisky. Większe zżycie się z Vito jest o tyle łatwiejsze, że to gracz podejmuje za niego ciężkie wybory, a na końcu drogi czeka jedno z kilku zakończeń. Na pewno żadne nie jest jakoś wybitnie czarno-białe. Tego po twórcach pierwszej Mafii spodziewać się nie wypada. ■



HAZE™

PREMIERA JUŻ 23 MAJA

Więcej informacji na Polskiej stronie gry: **haze.lem.com.pl**

18+
www.pegi.info

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

PLAYSTATION 3

FREE RADICAL

UBISOFT™

© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical De sign and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. «PS», «PLAYSTATION» and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GADAJĄCE GŁOWĄ

„Wii jest jak wirus. Kupujesz konsolę i bawisz się z przyjaciółmi, którzy zachwyceni myślą „O mój Boże, to jest świetne, muszę sobie kupić!”. **Sam przestajesz grać po jakichś dwóch miesiącach, znajomi kupili i też przestali po dwóch miesiącach, ale w tym czasie pokazali ją komuś innemu, kto też kupił... i tak dalej, i dalej. Każdy kogo znam kupił Wii, ale nikt go nie włącza**. Z pewnością są ludzie którzy kochają Wii, dobrze się bawią i angażują się w gry, ale ja cały czas czekam na tę jedną grę, która sprawi, że będę chciał na tej konsoli grać.” – **Mike Capps, szef Epic Games, jest odporny na Wiirusy**

„Obserwował jak tworzę serię Metal Gear, ale zawsze krytykował: **‘Och, Metal Gear jest taką gównianą grą’**” – **Hideo Kojima cytuje własnego syna**

„Istnieją połączenia różnych urządzeń, jak choćby set top boxy. **Z trudem można się dopatrzyć różnicy technologicznej pomiędzy nagrywarką z twardym dyskiem a na przykład Xboxem 360**. Nie sądzę, żeby za 5 do 10 lat stały pod telewizorami jakiejkolwiek urządzenia, większość usług będzie funkcjonowała jako serwisy sieciowe” – **Sandy Duncan, były vice prezes Xbox Europe, i jego dość niefortunne porównanie**

„To nie fizyka kwantowa – **jeżeli dziecko, które w swoim życiu nikogo wcześniej nie zabiło, dostaje morderczego szału i zachowuje się jak Terminator, jest graczem**.” – **Jack Thompson, adwokat, dupek, wróg gier**

„Sieciowe zachowania naszych klientów drastycznie zmniejszają sprzedaż i powstrzymują rozwój rynku. **Sieciowe granie jako jedyne określiłbym jako „nagminne barbarzyństwo”. Ordynarne wyzwiska wszelkiego rodzaju, wliczając rasistowskie i homofobiczne, są na porządku dziennym.** Nie-gracze po prostu nie lubią gier na tyle, żeby znosić szambo z jakim spotykają się w sieci. Powód dla którego zdecydowali się grać w sieci jest prosty – chcą dobrze bawić się z innymi ludźmi. Jednak obecnie granie w sieci z nieznajomymi rzadko potrafi dostarczyć przyjemności komukolwiek poza hardcore'owcami.” – **Bill Fulton, twórca Shadowrun**

„**Nie uważam, że brutalność jest konieczna**. Używałem japońskiej wersji do ostatnich szlifów i stwierdziłem, że jest lepsza *(niż amerykańska – N+)* ponieważ tu chodzi o szybkość, refleks i akcję. Gra się lepiej.” – **Suda 51, twórca No More Heroes, o tym, że krew i przemoc nie jest konieczna; w japońskiej i europejskiej wersji NMH krwi nie ma, w amerykańskiej jest**

Jakub Żulczyk

OSTATNI LEVEL

Wielka, wspaniała... Bzdura

Gry video to jedna z największych frajd na świecie – oczywiście, jest kilka lepszych, by wspomnieć chociażby uprawianie seksu. Jednak jest to frajda, i to na tyle duża, że pozwala kompletnie zapomnieć o kilku innych aspektach gier video. Na przykład – porażającej głupocie niektórych tytułów. Naprawdę – tak jest, niektóre, i to nierzadko znakomite gry video są przerażająco kretyńskie, ich fabuła, rysy bohaterów bądź same zasady urągają inteligencji średnio sprawnego umysłowo sześciolatka.

Nie tak dawno przez media przetoczyła się gorąca dyskusja, czy gry video powinniśmy traktować na równi z innymi dziedzinami kultury – np. z tak zacnymi, jak film, literatura czy też rzeźbiarstwo. Odpowiedź brzmi – oczywiście że nie, ponieważ większość gier video aż puchnie od niespotykanej wcześniej, kompletnie obezwładniającej głupoty. I, co więcej – z reguły przydarza się to grom, które są, jakby nie patrzeć, najlepsze na świecie. Spójrzmy chociażby na Resident Evil 4. Ta orgia estetyki gore (już w pierwszej scenie widzimy wieśniaka przybitego widłami do ściany, a to, jak dobrze wiecie, dopiero początek) nie ustępuje najwybitniejszym produkcjom kina klasy Z, z „Martwicą mózgu” i „Cannibal holocaust” na czele. Dalej, oczywiście, szmira w Residencie robi się niemal epicka – głupawy, niemy mięśniak z kolcami na rękach, którego wyprowadza się w pole bijąc w dzwony? Kretyńskie dziewczę, które trzeba ratować, bo banda zmutowanych zombie-mnichów właśnie przybiła je do ściany? Przypominający Rasputina, mutujący się prorok? Strzelnica rodem z Dzikiego Zachodu w środku nawiedzonego zamku? Jakbyście zareagowali, gdybyście zobaczyli coś takiego w kinie? Pewnie wyszlibyście w połowie seansu. A chcecie wiedzieć, ile razy przeszedłem Resident Evil 4? Dwa i pół. I uważam, że to jedna z najlepszych gier, w jakie kiedykolwiek grałem. Naprawdę – jest po prostu wykańczająca jeśli chodzi o pompowanie adrenaliny do zmęczonego dziesięciogodzinnym graniem organizmu.

Jest jeszcze więcej dowodów na to, że w grach komputerowych często idiotyzm idzie w parze z niespotykaną grywalnością. Spójrzmy na inne flagowe tytuły PS2 – Devil May Cry 3 i jego irytujący główny bohater, będący jakąś upiorną mieszanką Davida Bowie, Jackie Chana, i softmetalowego muzyka z lat osiemdziesiątych. Dante to mega irytujący kretyn, a moment, gdy zaczyna walczyć za pomocą elektrycznych gitar, to kicz porównywalny z polskim filmem „Klątwa doliny węży”. Oczywiście, dużo lepiej wykonany. I, oczywiście DMC 3 to wspaniała gra, która potrafi przyprawić o atak epilepsji z natłoku bodźców. Nie ulega jednak wątpliwości, że staje się taka dopiero, gdy sami chwytamy za pada.

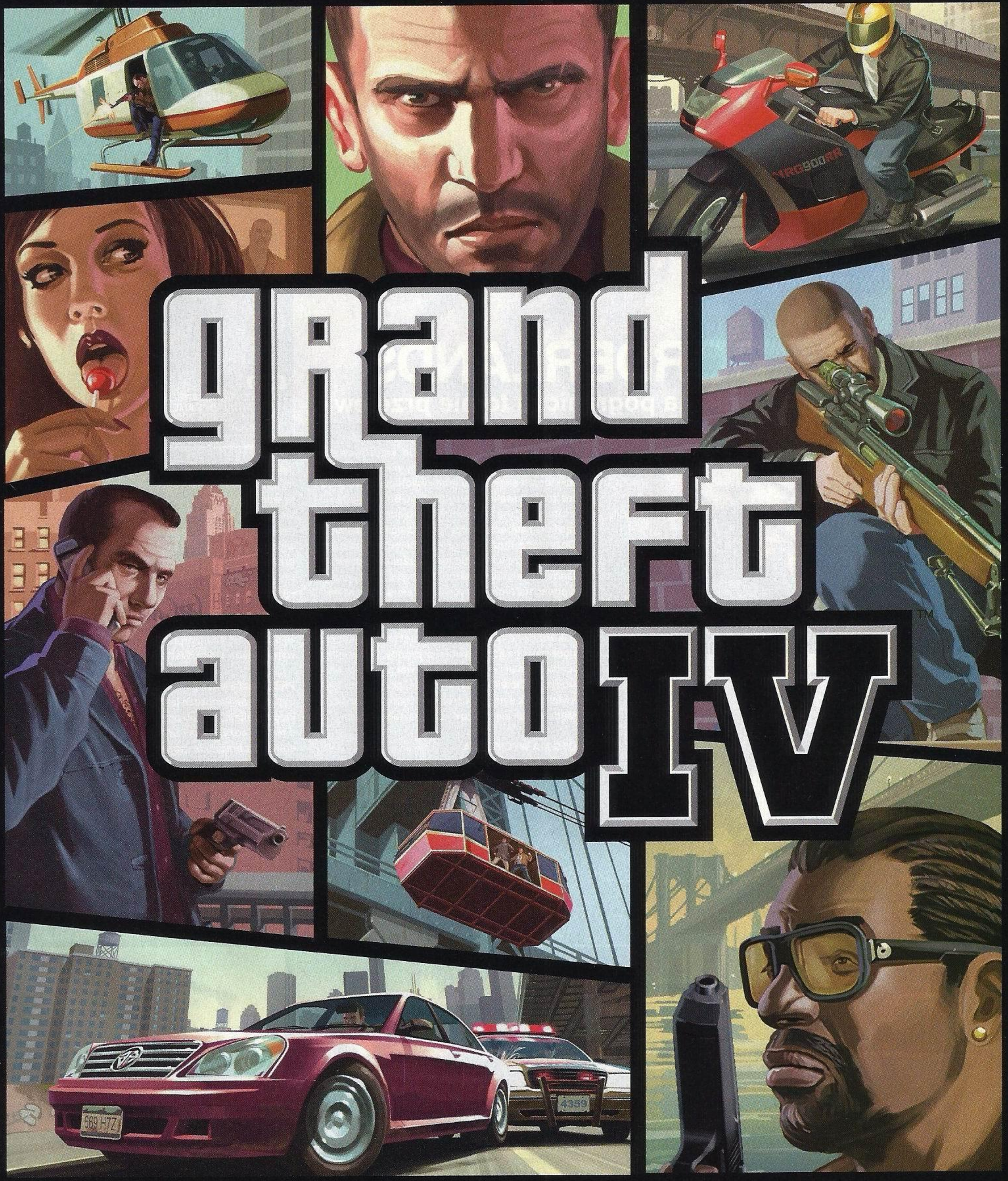
Nie doszukiwałbym się w grach wizjonerstwa, mnóstwa literackich aluzji, artystycznych wartości i intertekstualności. Spójrzcie lepiej na Soul Calibur 3, moim zdaniem najlepszą bijatykę ever – czy dopóki nie staniecie w szranki z kumplami, zmutowane postacie, które wyszły spod ręki jakiegoś znarkotyzowanego projektanta okładek heavymetalowych płyt, nie przyprawiają Was o paroksyzmy śmiechu? Mam jeszcze inne podejrzenia – mianowicie, zbyt często gry, podczas tworzenia których skupiano się za bardzo na aspekcie „artystycznym”, okazywały się co najmniej niewypałami. Jak Forbidden Siren, która jest rzeczywiście przerażającym horrorem – ale co z tego, irytujące plansze i hiper-abstrakcyjny poziom trudności każą wywalić płytę z napędu po jakiejś godzinie grania. Albo Killer 7 – próba stworzenia nowatorskiej i awangardowej gry okazała się kompletnie niestrawnym klocem, przeczącym jakimkolwiek podstawowym zasadom rozrywki video. Pamiętam, że ta ostatnia gra mnie tak zdegustowała, że wywaliłem płytę do śmieci, w ramach odtrutki na całą noc zapadając w cudownie zidiociały świat Dragon Quest VIII. Walka z podskakującymi krokodylami w rytm cudownie infantylnej muzyczki skutecznie odtruła mnie z choroby, w którą wpędziło mnie czterdzieści minut z siedmioma zabójcami.

Żeby nie było – jest kilka gier, które wspaniałe artystyczne wykonanie, a nawet potencjał intelektualny łączą z niebywałą frajdą z grania. Są to wyjątki potwierdzające regułę – jednak jest ich kilka. Chociażby Shadow of the Colossus – arcydzieło, gra z kompletnie wchłaniającym, magicznym światem i jedną z najbardziej emocjonujących rozgrywek, jakie przyszło mi stoczyć na ekranie telewizora. Zapomniana już, acz wspaniała przygodówka Sanitarium – w której każda kolejna plansza nie ustępuje opowiadaniom takich mistrzów grozy i s-f, jak Thomas Ligotti czy Harlan Ellison. Ale niestety, kochani, większość naszych ulubionych gier jest cudownie głupia, i nie dziwmy się rodzicom, którzy zdegustowani patrząc na ekrany telewizorów pytają, czemu znowu gramy w te kretyństwa. Owszem, to kretyństwa – ale oni sami również chyba nie zrozumieją tej zabawy. Chyba że pokażecie im tenisa na Wii.

WIĘKSZOŚĆ GIER VIDEO AŻ PUCHNIE OD NIESPOTYKANEJ WCZEŚNIEJ, KOMPLETNIE OBEZWŁADNIAJĄCEJ GŁUPOTY. Z REGUŁY PRZYDARZA SIĘ TO GROM, KTÓRE SĄ, JAKBY NIE PATRZEĆ, NAJLEPSZE NA ŚWIECIE

No i jest jeszcze jeden cykl gier, który moim zdaniem łączy niesamowite, literacko – filmowe pomysły z totalnym wchłonięciem w grę – Silent Hill. Ale w tym momencie przechodzimy do zapowiedzi kolejnego felietonu, który będzie moim wewnętrznym wypisem z kilku ładnych lat spędzonych z tym fenomenalnym cyklem. Jak i pewną, smutną konstatacją – cykl SH jest, IMHO, dowodem na to, że nigdy, ale to nigdy nie powinno się ekranizować gier komputerowych. Ale o tym, moi drodzy, za miesiąc. ■

Jakub Żulczyk jest pisarzem i feletonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://zulczyk.mujblog.com



W sprzedaży 29.04.08

Zamów Edycję Specjalną już dziś na sklep.cenega.pl

18+ www.pegi.info

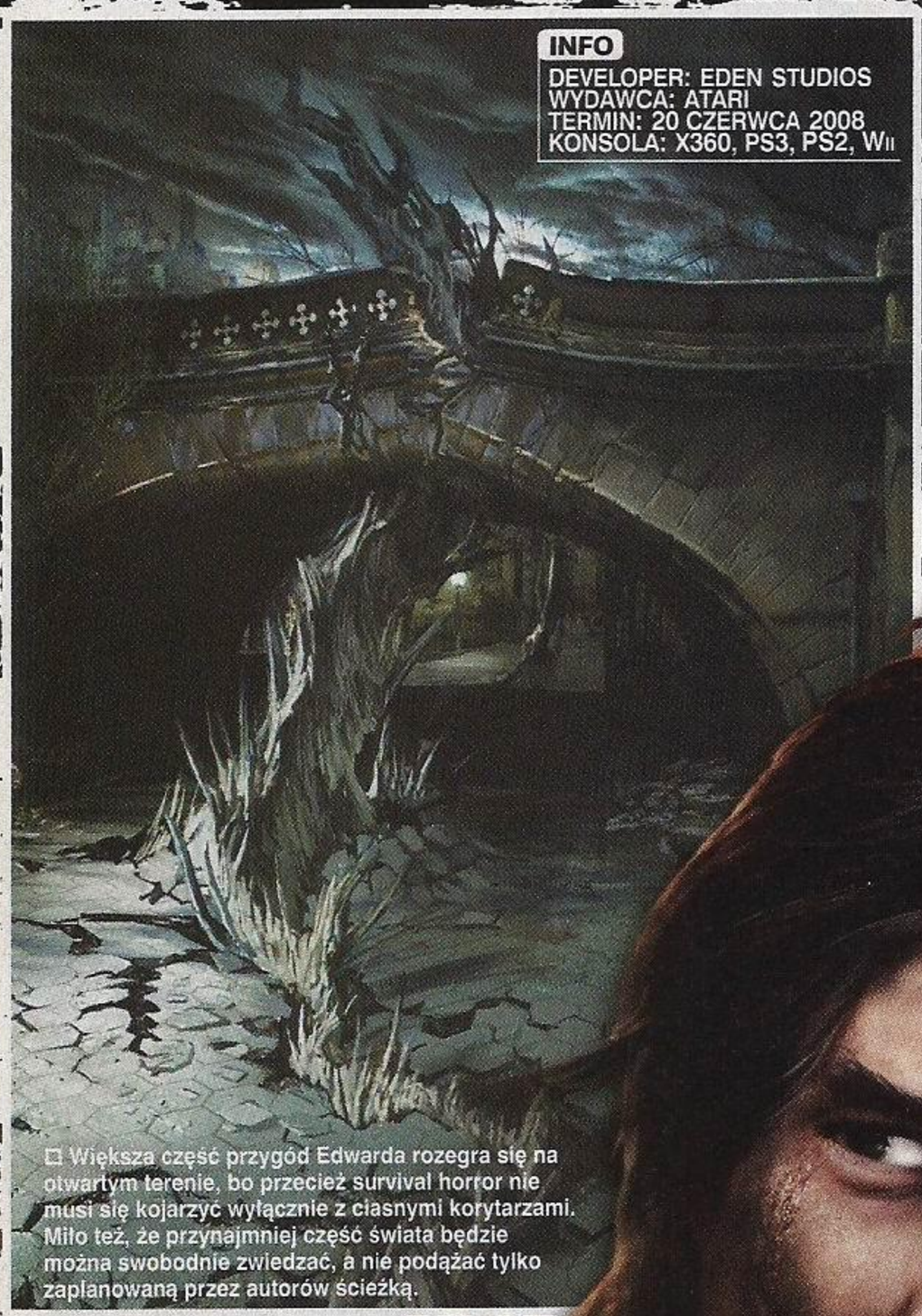
PLAYSTATION 3

XBOX 360

© 2007-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

ALONE IN THE DARK

INFO
DEVELOPER: EDEN STUDIOS
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: 20 CZERWCA 2008
KONSOLA: X360, PS3, PS2, Wii



Większa część przygód Edwarda rozegra się na otwartym terenie, bo przecież survival horror nie musi się kojarzyć wyłącznie z ciasnymi korytarzami. Miło też, że przynajmniej część świata będzie można swobodnie zwiedzać, a nie podążać tylko zaplanowaną przez autorów ścieżką.

STRZĘPKI WSPOMNIEŃ, RESZTKI POCZUCIA MISJI, CICHE SEKUNDY OCZEKIWANIA. A POTEM WYBUCH. EDWARD CARNBY POWRACA PO LATACH. CIEMNOŚĆ PO PROSTU NIE MOGŁA SIĘ GO JUŻ DOCZEKAĆ

Nowa odsłona Alone in the Dark zaskakuje nietypowymi patentami. Już mniejsza z tym, że powolną eksplorację wymieszano z elementami zręcznościowymi, więc powstał pierwszy miks survival horroru z przygodówką, w którym trzeba dość często jeździć samochodem. Chodzi raczej o takie drobne przyjemności, jak możliwość zdzielenia przeciwnika patelnią po łbie poprzez kręcenie prawą gałką pada albo przezabawną opcję przewijania mniej ciekawych fragmentów. Tak po prostu, można je ominąć. A to tylko kawałek oceanu intrygujących dziwności, jaki przelał się przez krótką, ogrywaną przez nas wersję testową.

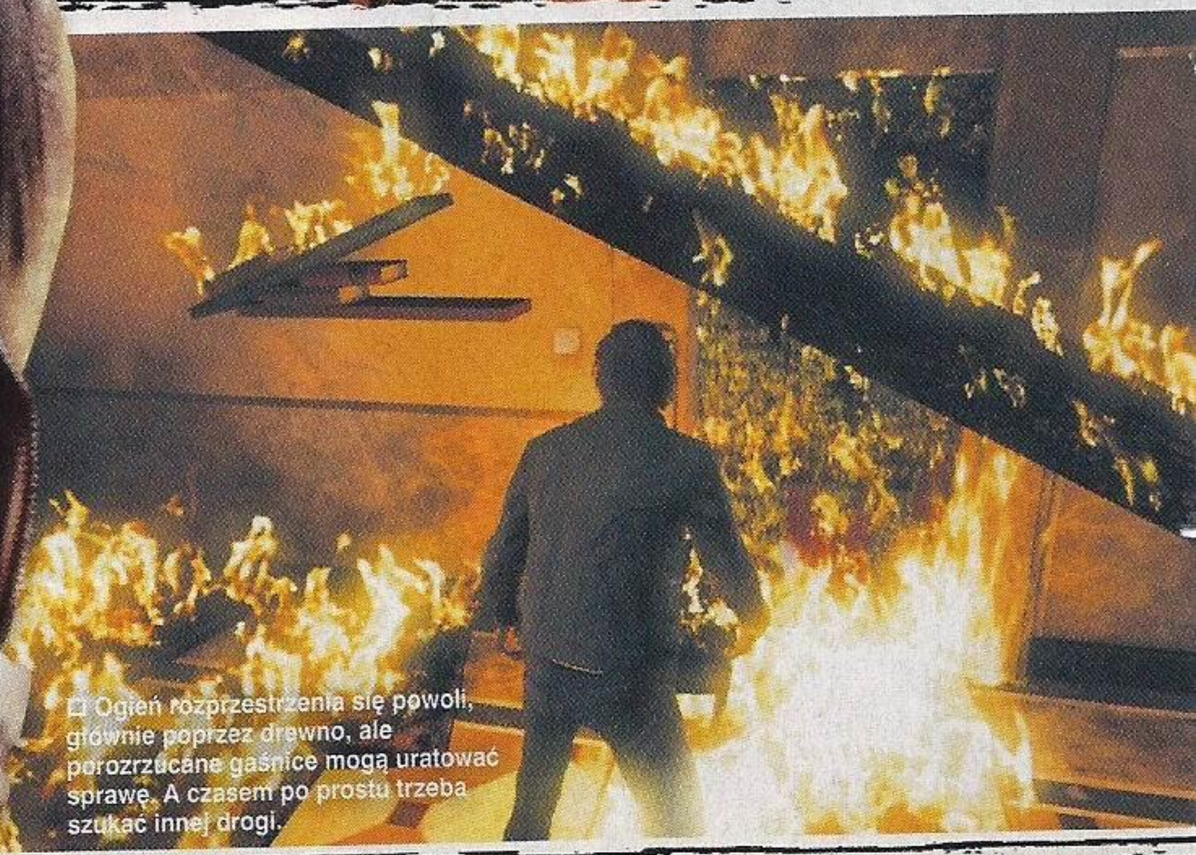
IMPREZA TOTALNA

Zaczyna się niewesoło. Edward Carnby tuż po otwarciu oczu widzi trzech dobrze zbudowanych kolesi w skórzanych wdziankach. Taka pobudka nigdy nie wróży niczego dobrego. Panowie stoją obok urządzenia przypominającego skrzyżowanie fotela dentystycznego ze średniowiecznym narzędziem tortur, a wielka plama krwi pokrywa zarówno jego powierzchnię, jak i kawał podłogi. Po chwili zaczynają tłuc jakiegoś koleżkę na kozetce naprzeciwko, a potem jeden z nich prowadzi Edka na egzekucję.

Wcześniej mówią coś o tajemniczych pęknięciach na ścianach. Pierwsze mignie Edwardowi przed oczami chwilę później i wciągnie gdzieś niedoszłego oprawcę. A odgłos jego pękającego szkieletu i fontanna krwi posłużą za sygnał pozwalający ruszyć naprzód. Drugie, zabliźnione pęknięcie biegnące przez całą długość swojej twarzy bohater widzi w lustrze, gdy zastanawia się kim właściwie jest. Poszczególne elementy fabularnej układanki nie mają zamiaru się spieszyć ze stworzeniem spójnej całości. Wiadomo jedynie, że jakaś demoniczna siła szaleje po budynku siejąc zniszczenie, robiąc psikusy i porywając kolejnych ludzi. Naturalnie zamieniając ich przy tym w zombiakopodobne twory.

LABIRYNT STRACHU

Początek to powolne zwiedzanie i szukanie drogi, leniwe wypatrywanie w otoczeniu istotnych szczegółów i wsłuchiwanie się w głosy przebywających w budynku pechowców, którzy nie potrafią sobie sami otworzyć



Ogień rozprzestrzenia się powoli, głównie poprzez drewno, ale porozrzucane gaśnice mogą uratować sprawę. A czasem po prostu trzeba szukać innej drogi.

JUŻ GRANE!

drzwi. Przez pierwsze minuty dostępny jest wyłącznie widok z oczu bohatera (trzeba co chwilę mrugać, bo obraz się rozmazuje!), co pozwala dokładnie przyjrzeć się miejscówce: rozległemu, straszącemu pustką pomieszczeniu technicznemu na jednym z najwyższych pięter wieżowca. Wielopoziomowy labirynt nie jest przesadnie zakręcony, ale gdy kamera wyskakuje w końcu z głowy Edwarda, często gwałtownie przemieszcza się w poszukiwaniu ciekawych ujęć.

Ed zaskakuje swoją zwinnością. Pierwsze poważne wyzwanie polega na zwisaniu kilkadziesiąt metrów nad ziemią na linie i zjechaniu na dół z jednoczesnym omijaniem gigantycznych wiatraków w przewodach wentylacyjnych i ognia buchającego z uszkodzonych instalacji gazowych. Trzeba rozhuśtać się i własnym ciałem przepchnąć jakiś dziwaczny transformator tak, by wystający z niego kabel elektryczny nie stanowił zagrożenia. Tego rodzaju zabawy powtarzają się często. Gdy demoniczna siła się rozkręca, zaczyna demolować budynek, przepoławiać poszczególne pomieszczenia, odrywać podłogę od reszty i ciąć ściany, a dzielny Edek niejednokrotnie ląduje w sytuacjach, w których jedną ręką trzyma się krawędzi balkonów czy dowolnej innej powierzchni (jak choćby dziób statuy gryfa), a potem łazi po wąskich gzymsach, skacze z liny na linę, omija wybuchające i unoszące się nad ziemią samochody.

Z KRAINY KREDEK

Nowe wcielenie znanego przecież z poprzednich odsłon gry Edwarda to mieszanka modela z twardzielem. Ma swoje lata, nosi skórę, dżinsy i przydługi, zaczesany fryz w stylu Dona Johnsona z Policjantów z Miami. Chodzi z gracją niedźwiedzia polarnego, a na początku, nawet przy spotkaniach z ludźmi, bardziej stęka niż mówi. Gdy jest ranny, łapie się za serce albo wątrobę i podpiera o ściany. Krótko mówiąc: spoko koleżka.

Do wybrnięcia z kolejnych opresji chłopaczynie z amnezją przydają się fajne umiejętności. Zwłaszcza chwytanie i przesuwanie przedmiotów. I to zarówno tych małych, jak obrazy, monitory, krzesła czy pojedyńcze deski, jak i większych, czyli na przykład potężnego biurka. Tymi pierwszymi można wymachiwać, kręcąc odpowiednio gałkami (wychylenie powoduje zamach, a potem szybki ruch do środka odpowiada za uderzenie), te drugie da się przesuwać i na przykład utorować sobie przejście. Co ciekawe, zamknięte drewniane drzwi można tym samym przedmiotem zarówno wyważyć, jak i podziurawić. Wszystko zależy od uderzenia. Fajnie też, że naprawdę czuć wagę większych mebli, ciężko się je przesuwa.

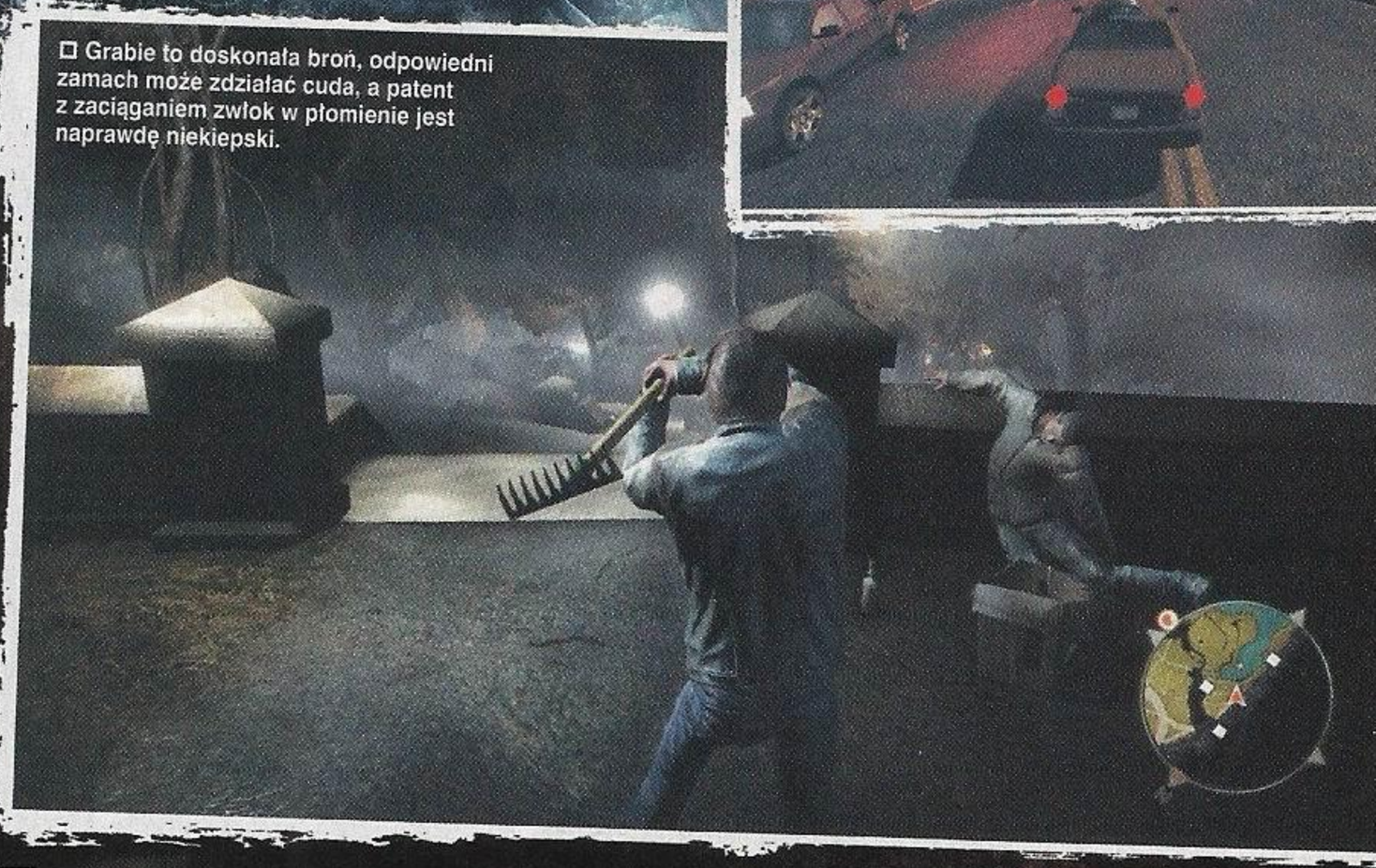
Absolutnie wszystkie drewniane mebelki szybko mogą zacząć płonąć – w hotelu co chwila coś wybucha, a nieoskryptowany ogień wygląda tak realistycznie, że aż parzy. Rozprzestrzenia się powoli, ale regularnie, starannie i bardzo sumiennie. Poza tym, że zajmuje stopniowo kolejne centymetry kwadratowe łatwopalnych powierzchni, może też podjarać trzymane przez bohatera w rękach krzesełko, czy pchane biurko. Na szczęście w wieżowcu porozrzucane są gaśnice, które pomagają wybrnąć z opresji. W pierwszoosobowym widoku trzeba pozbywać się płomieni odpowiednio celując, co przy intensywniejszych pożarach bywa dość emocjonującą zabawą. Zwłaszcza, gdy ogień naciera z czterech stron, a Ed z sikawką stoi w samym środku.

LEDWO ŻYWY

Zagadki nie paraliżują mózgu swoją złożonością. Carnby nie może się wspinać z ciężkimi przedmiotami w ręku, więc trzeba odpowiednio ustawić gaśnicę tak, by po pociągnięciu za konkretną linę wybić ją w powietrze na kolejny poziom i ugasić potem zagradzające drogę płomienie. Takie tam próby zabawy z fizyką, nic szczególnie fascynującego. Innym razem trzeba podstawić sobie w odpowiednie miejsce biureczko, by wskoczyć wyżej. No, bez szaleństw, ale może w dalszej części gry będzie lepiej. Szykuje się też trochę zabawy w łączenie przedmiotów. Wiadomo, butelka z wodą ognistą plus chusteczki równa się koktajl Mołotowa.

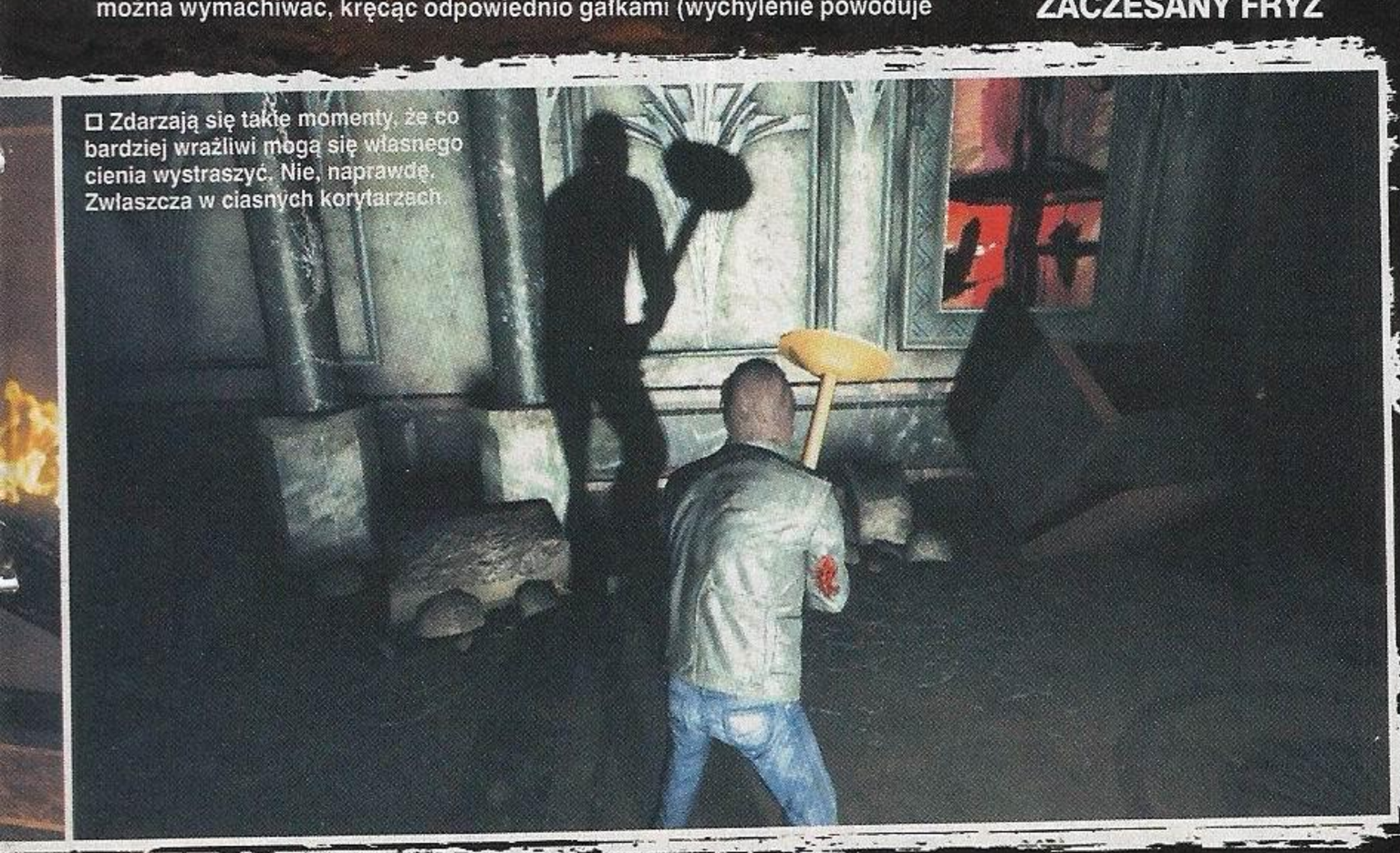
Ekran ekwipunku jest przefachowy. Wszystkie zebrane przedmioty Edzio umieszcza w wewnętrznych kieszeniach kurtki. W praktyce oznacza to, że można zbierać tylko drobnostki w rodzaju baterii, zapalniczek czy wspomnianej butelki. Większe rzeczy bohater bierze od razu do rąk. To dość wygodne, no i przede wszystkim trzyma klimat, bo nie trzeba przeskakiwać do dziwnych okien ekwipunku: Ed po prostu zerka w dół i widzi pod ubrankiem, co ma przy sobie.

W podobny sposób opracowano system uzdrawiania. Gdy Eddie zgarnie sporo ciosów w twarz albo wejdzie w ogień, kolory szarzeją, otoczenie robi się trochę rozmazane, z czasem coraz mniej widać, słychać i czuć.

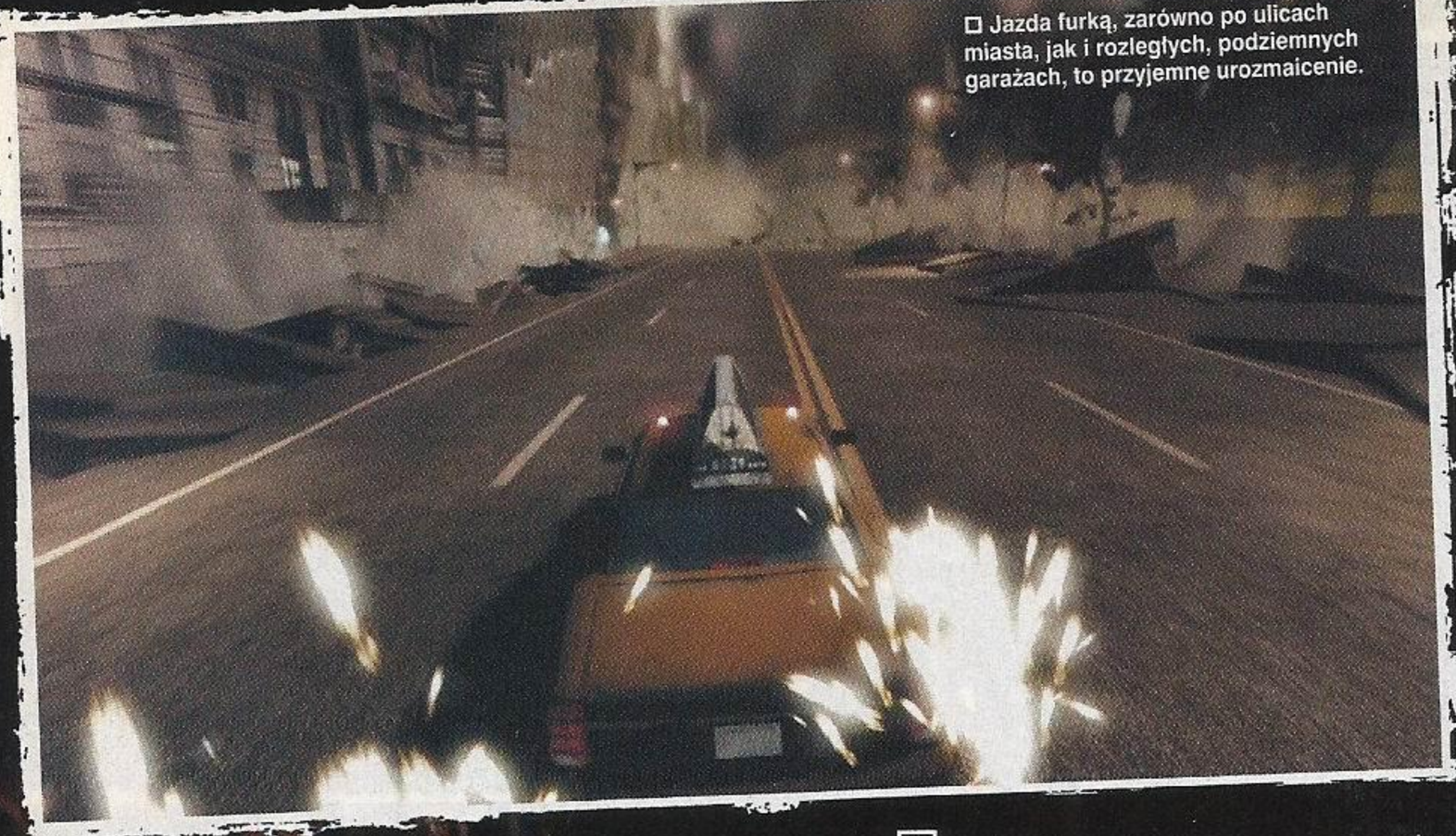


☐ Grabie to doskonała broń, odpowiedni zamach może zdziałać cuda, a patent z zaciąganiem zwłok w płomienie jest naprawdę niekiepski.

NOWE WCIELENIE ZNANEGO PRZECIEŻ Z POPRZEDNICH ODSŁON GRY EDWARDA TO MIESZANKA MODELA Z TWARDZIELEM. MA SWOJE LATA, NOSI SKÓRĘ, DŻINSY I PRZYDŁUGI, ZACZESANY FRYZ



☐ Zdarzają się takie momenty, że co bardziej wrażliwi mogą się własnego cienia wystraszyć. Nie, naprawdę. Zwłaszcza w ciasnych korytarzach.



□ Jazda furką, zarówno po ulicach miasta, jak i rozległych, podziemnych garażach, to przyjemne urozmaicenie.

Chwiejący się na nogach bohater musi użyć jakiegoś medykamentu, na przykład specjalnego sprayu. Trzeba wtedy psikać sobie na kolejne rany. Po konkretniejszych przygodach można mieć nawet trzy różnie poharatane miejsca na jednej nodze! Te same obrażenia widać zresztą na ciele bohatera przez całą zabawę.

CIEMNO WSZĘDZIE

Do radzenia sobie w ciemnościach służy latarka. Żre baterie jak dzika, a te nie leżą niestety za każdym rogiem, trzeba więc oszczędzać. Ale mając w grze tak kapitalny ogień twórcy nie mogli przecież zapomnieć o możliwości stworzenia pochodni. Da się podpalić każdy drewniany przedmiot i pomykać z nim, oświetlając sobie drogę. Moment, w którym Edek błądzi zygzakiem po powycinanych w przedziwne kształty kawałkach czegoś, co kiedyś było podłogą, gdy trzeba nie tylko patrzeć pod nogi, by nie spaść, ale i uważać, by się nie poparzyć, naprawdę może zapaść w pamięć. O tak, adrenalinka daje o sobie znać.

Walka w nowej odsłonie Alone in the Dark jest po prostu przezabawna. Sporo zależy od wroga, bo choć w większości są to opętani ludzie, trafiają się tacy wyjątkowo zwinni, skaczący, tłukący z wyskoku po twarzy i robiący uniki. Niektóre dość konkretne, no bo jak inaczej nazwać schylenie się na wysokość mniej więcej dwudziestu centymetrów w sekundę po wcześniejszym pogruchotaniu sporej części kości przejętego ciała? Najważniejsze, że tak samo, jak można wymachiwać przedmiotami, choćby w celu wyważenia drzwi, tak da się tego użyć również do walenia po łbie. Jest w czym wybierać, bo wszędzie leżą przydatne gadżety. Można nawalać krzesłami, choć te akurat sprawdzają się tak sobie i na ogół rozpadają na kawałki po pierwszym przywaleniu, a tu mamy do czynienia z konkretnymi zawodnikami, których trzeba tłuc i tłuc. Dlatego zdecydowanie lepiej sprawdzają się noże, kije baseballowe, grabie albo patelnie. No i katany.

Szczerze? Zadawane poprzez machanie na różne sposoby prawą gałką ciosy nie są jakoś wyjątkowo precyzyjne, a zestaw ruchów mocno ograniczono. Ale nawalanie i tak daje jakąś dziwną satysfakcję. Pojedynki nie są dynamiczne, ale emocji nie brakuje, bo ci bardziej wymagający przeciwnicy potrzebują nawet kilku minut okładania, robienia uników przed ich atakami i całej tej chorej zabawy w kotka i myszkę. A znacie starą zasadę horrorów mówiącą, że poważny przeciwnik nigdy nie ginie za pierwszym razem? Sprawdza się i tutaj. Po ubiciu ogarniętego przez złe moce kolesia trzeba zaciągnąć jego ciało do ognia i spalić! Wiecie, tak dla pewności. Jeśli nie uda się tego zrobić w miarę sprawnie, to koleżka wstanie. I walka zaczyna się od nowa.

WALKA W NOWEJ ODSŁONIE ALONE IN THE DARK JEST PO PROSTU PRZEZABAWNA. SPORO ZALEŻY OD WROGA, BO CHOĆ W WIĘKSZOŚCI SĄ TO OPĘTANI LUDZIE, TRAFIAJĄ SIĘ TACY WYJĄTKOWO ZWINNI

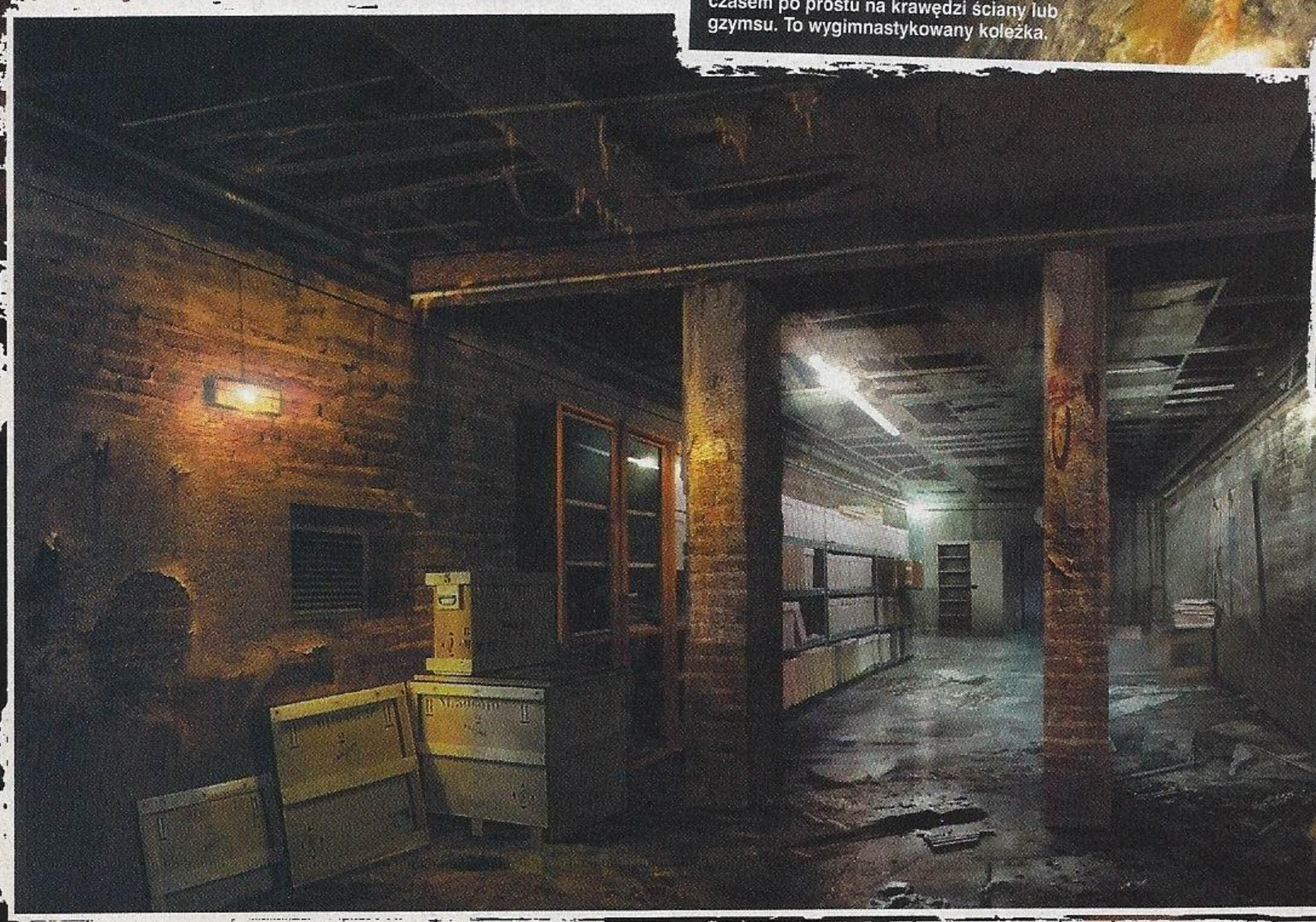
EDDIE I NIKO

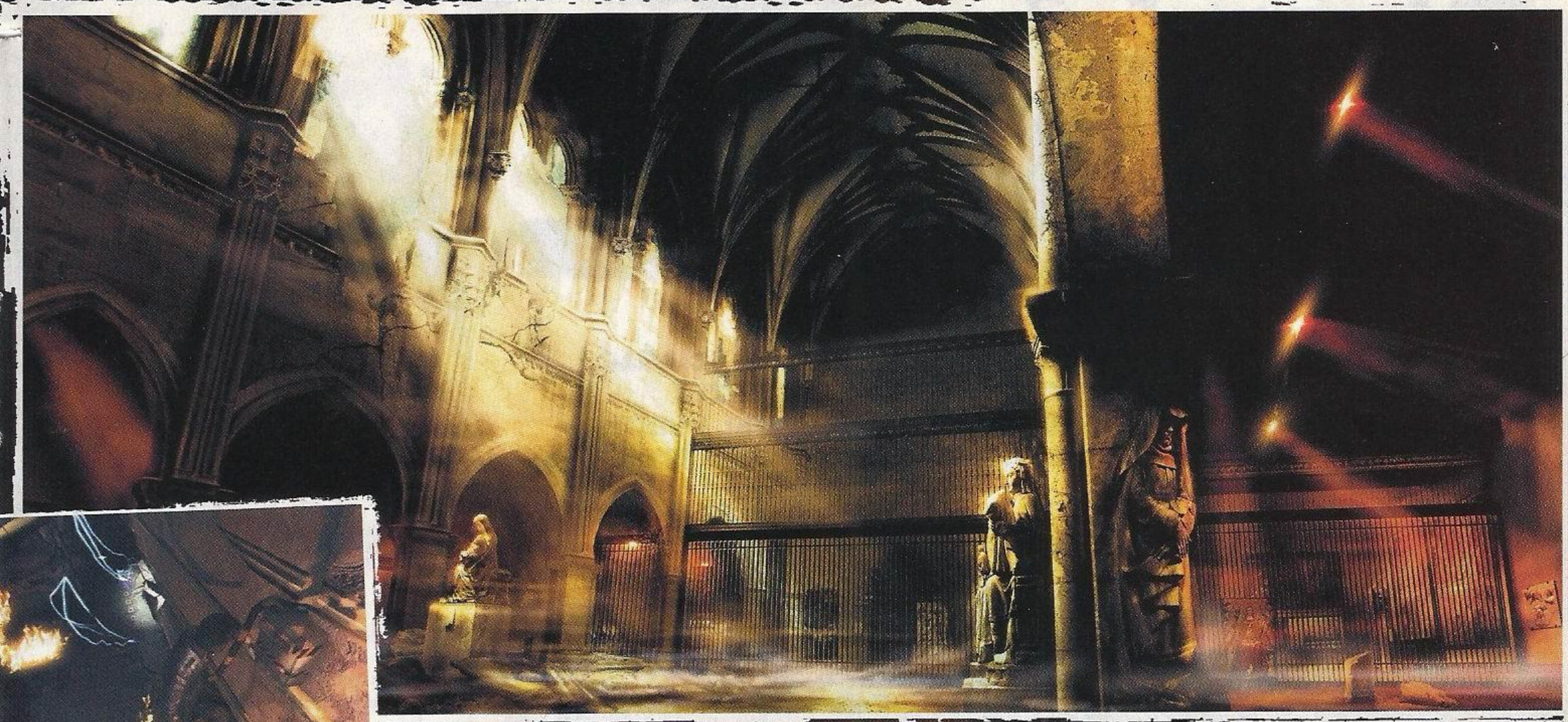
Co ciekawe, Edward dostaje też pistolet, ale nie liczcie na nadmiar kul. Tym bardziej, że przydadzą się też na przykład do przestrzelenia zamka w drzwiach, gdy nie ma pod ręką nic do ich wyważenia. Warto też pamiętać, że nie wszyscy przeciwnicy to humanoidy. Gdy na scenę wbiegają potworki przypominające skrzyżowanie kraba z kurczakiem, robi się wesoło. Pomykają przebierając szybko odnóżami, a żeby w nie trafić, trzeba zamachnąć się tak, by uderzyć w ziemię. Wtedy rozplaskują się na kawałki w towarzystwie dymu i zielonkawej mazi. Ale trafić za pierwszym razem to prawdziwa sztuka.

Ed chyba grał już w GTA IV. Umie zawinąć każdą sprawną furę, a dzięki prostej minigierce może odpalić ją bez kluczyków. Model jazdy nie jest ani realistyczny, ani nawet szczególnie dopracowany, ale śmiganie po labiryntach ciemnych zakamarków podziemnych garaży, gdy jedynym źródłem światła są ledwo działające reflektory wozu, a bezduszni kolesie biegają dookoła i czekają tylko, by wyrwać drzwi (serio), jest bardziej niż spoko.

Mocnym momentem jest też przejażdżka po ruinach Nowego Jorku, gdy demoniczna moc zrywa asfalt dookoła, fury latają w powietrzu, fragmenty budynków walą się na ziemię, a jedna pomyłka może skończyć się upadkiem w otchłań. Dosłownie co sekundę coś gdzieś wybucha, inni kierowcy w tym totalnym chaosie

□ Zwisanie to jedna z ulubionych czynności Edwarda. Często na linach czy kablach, czasem po prostu na krawędzi ściany lub gzymsu. To wygimnastykowany koleżka.





starają się ominąć gigantyczne dziury w jezdni i przeżyć. Ta przejażdżka trwa kilka dobrych minut. Co prawda wystarczy wyuczyć się trasy na pamięć, ale to dobry zwiastun różnorodności atrakcji, które mogą czekać w pełnej wersji.

NOWY SEZON

Cała gra sprawia wrażenie na maksa filmowej, czy raczej – serialowej. Na początku akcja w miarę często przerywana jest dialogami ze zbliżeniami na twarze, pełno przeróżnych zwolnień, na przykład przy przeskakiwaniu jakiejś większej dziury i odwiecznych „strasznych" patentów w stylu trupa wypadającego z przysłowiowej szafy. Do tego dochodzi kontrowersyjny patent z możliwością przewijania. Grę podzielono na fragmenty mające przypominać kolejne epizody serialu. Po zapauzowaniu można sobie przeskakiwać pomiędzy poszczególnymi odcinkami i ich sekwencjami, czytać opisy. I przewinąć do przodu, jeśli jakiś moment jest zbyt trudny.

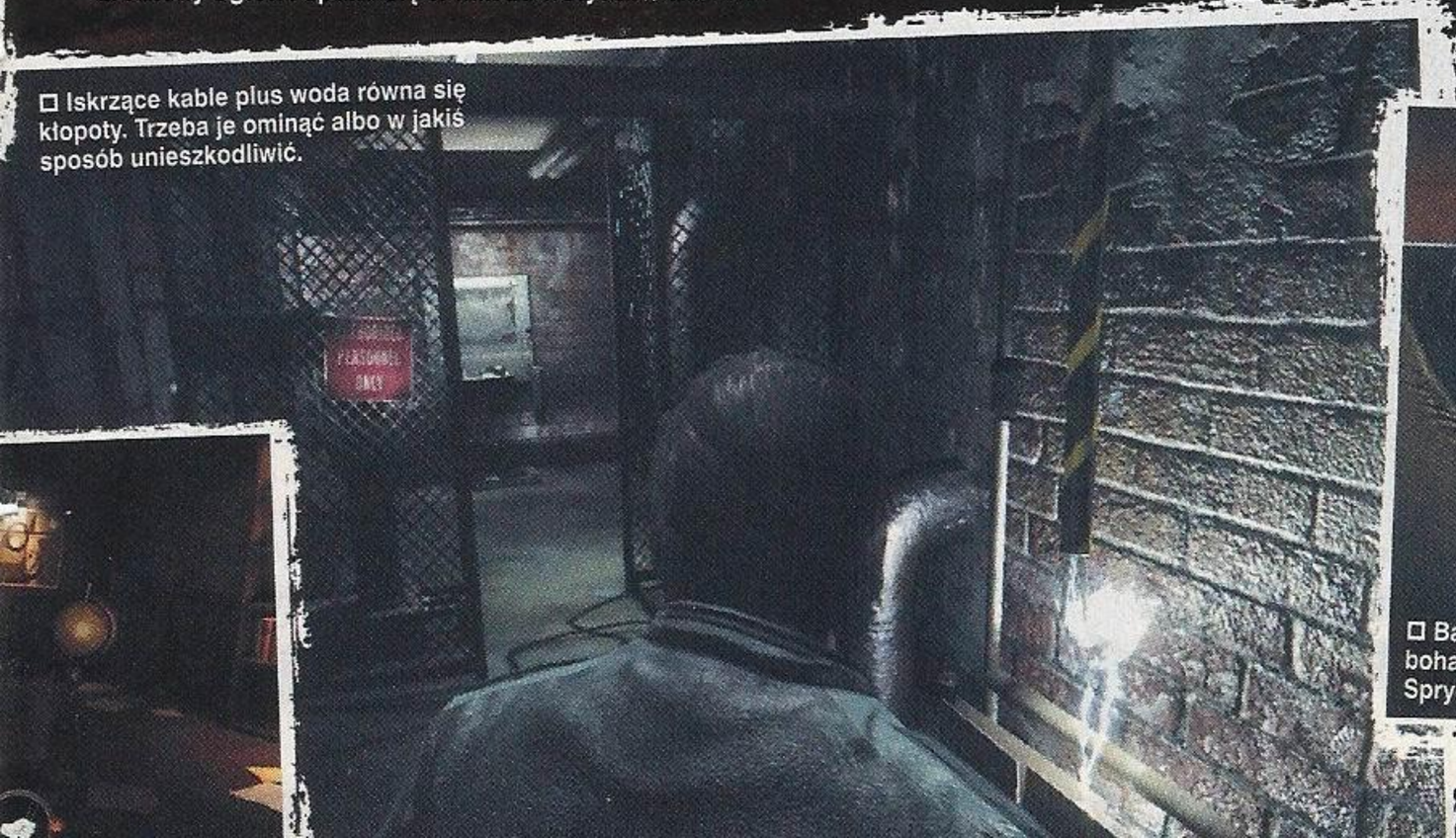
Wczesna wersja gry zaostrza apetyt na całą przygodę, ale z ostatecznym werdyktem trzeba się wstrzymać, bo sporo tu jeszcze znaków zapytania. Twórcy obiecują, że Edward nie będzie zwiedzał wyłącznie ciasnych pomieszczeń i przyatakuje szczegółowo odwzorowany Central Park. Tam liniową rozgrywkę zastąpi swobodne zwiedzanie – niby gra wskaże miejsca, do których trzeba podążać, by ogarnąć główny wątek, ale będzie można śmigać do woli, odkrywając związane z fabułą wydarzenia czy zdobywając przydatne przedmioty. Do plusów już dziś można dopisać niezłą oprawę: świetne cienie i światła robią pozytywne wrażenie, a takie miejscówki jak ponury korytarz z syczącymi rurami czy totalnie zdemolowany dziecięcy pokój z przygrywającą w tle pozytywką cieszą detalami. Muzyki często brak, więc pada podejrzenie, że wszechobecny pożar wypalił ścieżkę dźwiękową, ale czasem pojawiają się klasyczne instrumentalne wstawki napięciowe w stylu „Szczęk", a innym razem zawodzący żeński wokal jak z plemiennych pieśni. Gra powstawała tak długo, że jeśli twórcy nie dopracują najdrobniejszych szczegółów, powinni wziąć ten swój kapitalnie zrobiony ogień i spalić się w nim ze wstydu. //**Quentin**

NIKT NIC NIE WIE. I CO JA TU WŁAŚCIWIE ROBIĘ?

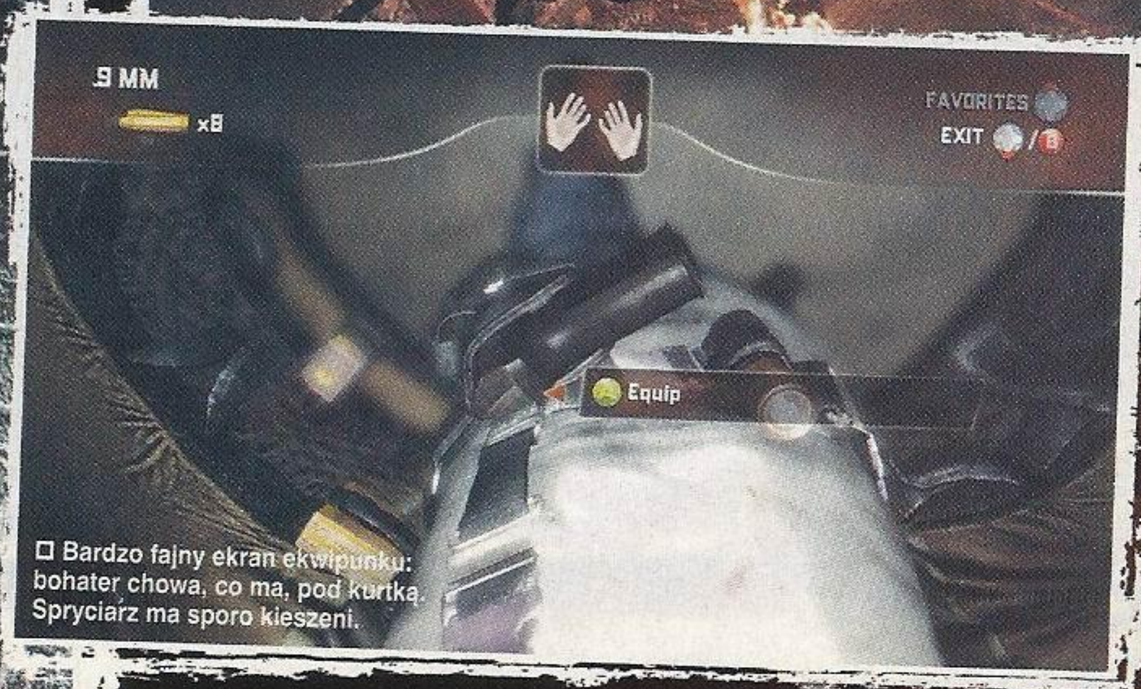
Początkowo bohater nie za bardzo zdaje sobie sprawę, o co właściwie chodzi. Fabuła jest pokręcona, kolejne ważne wydarzenia odkrywane są z czasem, niewiele wiadomo, a poza tym Edward ma amnezję. Ale coś tam się niektórym wymsknęło, na przykład tej pani obok, która po przejęciu przez złe moce wdała się w pogawędkę z bohaterem, więc jeśli nie boicie się spoilerów, czytajcie dalej. Paniusia wyznała, że Edward był kiedyś jej najlepszą marionetką. Ba, zaproponowała mu powrót do tego stanu, a jedyną ceną za brak strachu i bólu ma być jego życie. Jak możecie się domyślać, facet odmówił. A potem wrzucił ją do ognia. W drugim epizodzie częściowo wyjaśniono też jego problemy z pamięcią – jak zdradził pewien ledwo żywy starzec, którym Ed musiał się zresztą potem zaopiekować, wspomnienia zostały poświęcone dla dobra rytuału. O co chodzi? Dowiemy się w czerwcu. Carnby próbował co prawda odwieźć gościa do szpitala, ale pech chciał, że zła moc wciąż niewiadomego pochodzenia zrobiła w mieście totalną demolkę, pozawalała większość budynków, rozpruła drogi i wymordowała kogo się da.

GRĘ PODZIELONO NA FRAGMENTY MAJĄCE PRZYPOMINAĆ KOLEJNE EPIZODY SERIALU. MOŻNA PRZESKAKIWAĆ MIĘDZY POSZCZEGÓLNYMI ODCINKAMI I ICH SEKWENCJAMI

□ Podpalenie blokujących przejście desek to dobry sposób torowania sobie drogi.



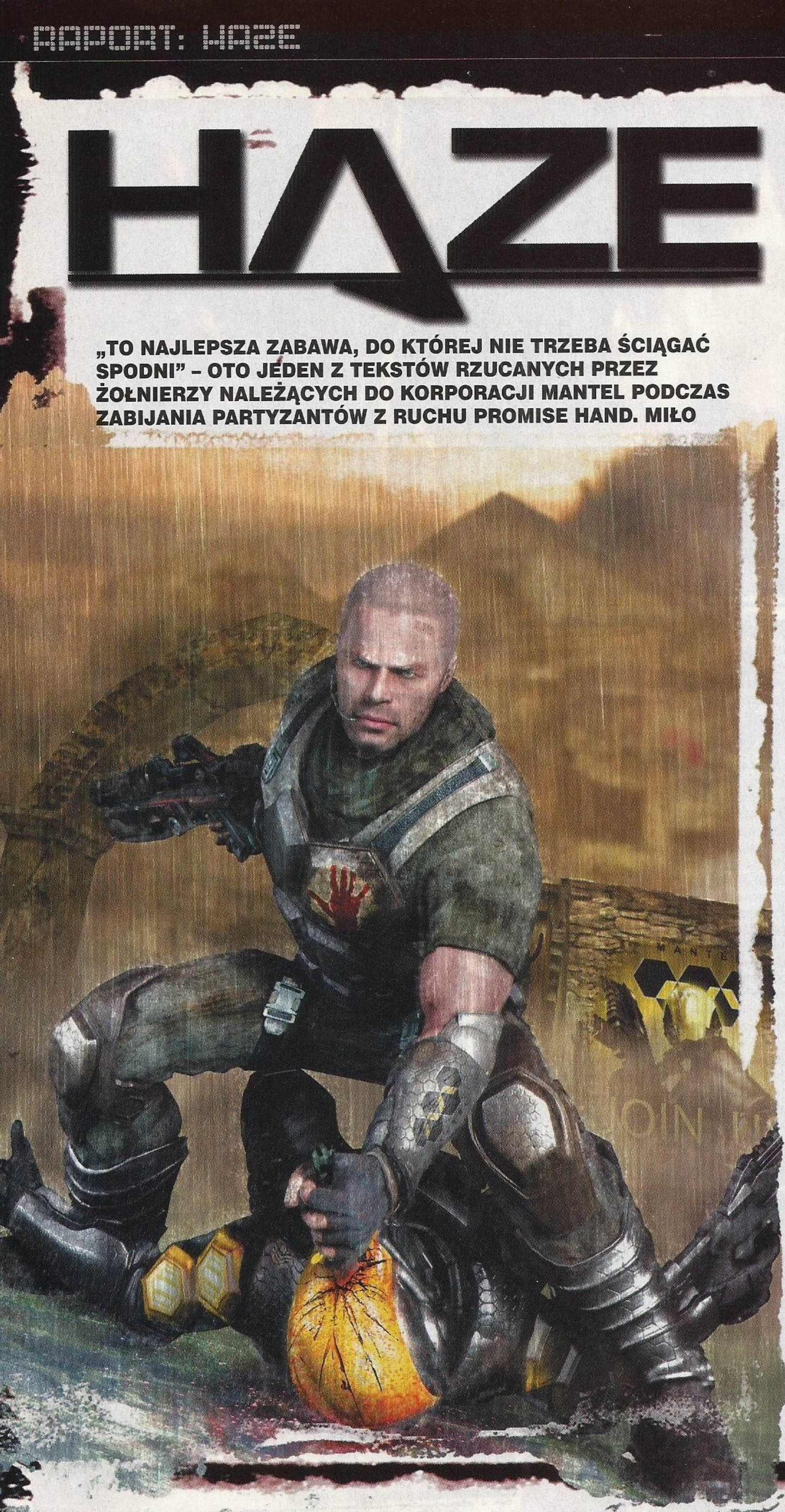
□ Iskrzące kable plus woda równa się kłopoty. Trzeba je ominąć albo w jakiś sposób unieszkodliwić.

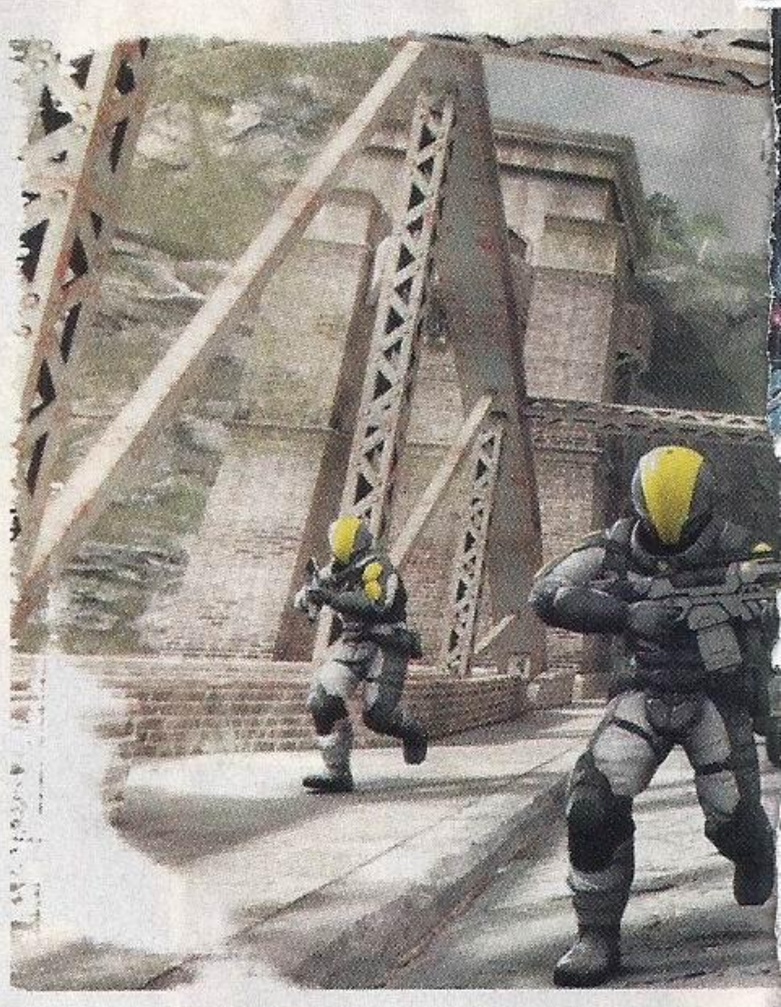


□ Bardzo fajny ekran ekwipunku: bohater chowa, co ma, pod kurtką. Spryciarz ma sporo kieszeni.

HAZE

„TO NAJLEPSZA ZABAWA, DO KTÓREJ NIE TRZEBA ŚCIĄGAĆ SPODNI” – OTO JEDEN Z TEKSTÓW RZUCANYCH PRZEZ ŻOŁNIERZY NALEŻĄCYCH DO KORPORACJI MANTEL PODCZAS ZABIJANIA PARTYZANTÓW Z RUCHU PROMISE HAND. MIŁO





Kiedy do pracy nad grą zabiera się ekipa, która co generację dostarcza rewelacyjny tytuł z tego samego gatunku, trudno nie poczuć przyjemnego mrowienia na karku. Gdyby wziąć na tapetę strzelaniny fpp i wybrać te „wszech czasów”, na pewno na liście znalazłby się GoldenEye oraz TimeSplitters. Tak się składa, że obie stworzyli ci sami ludzie ze zdolnej i kreatywnej ekipy Free Radical. Ich najnowszy projekt to nielichy potencjał połączony z pomysłową otoczką. Przyjrzyjmy się bliżej „Fali”.

KAŻDY TU MA JAZDĘ

Wielka korporacja Mantel jest jak suwerenne państwo, a jej pracownicy to niemal obywatele odrębnego kraju. No i ma armię. Swoją, prywatną, do wynajęcia. To właśnie w jej członka wcieli się gracz, by zawalczyć z ruchem oporu Promise Hand kierowanym przez gościa o ksywce Skin Coat. Siła wojsk Mantel tkwi w tajemniczym związku chemicznym podawanym żołnierzom za pomocą specjalnego kombinezonu. Nektar – bo tak nazywa się ów płyn – wpompowany do organizmu walczącego wyostrza mu zmysły, zwiększa siłę, poprawia celność, polepsza wytrzymałość. Żółty płyn sprawia też, że marines zatracają kontakt z rzeczywistością, nie dostrzegają zabitych, ich wzrok nie wychwytuje totalnego zniszczenia, jakie jest przez nich siane. Odpowiednia doza specyfiku umożliwia też wykonanie którejś ze specjalnych akcji. Są to m.in. Melee Blast (potężna fanga wypłacona z kolby), Nectar Foresight (zmysł ostrzegający przed niebezpieczeństwem), czy też Nectar Focus (zawęża pole widzenia do określonego celu, poprawia celność). Jednak jak to zwykle w życiu bywa, co za dużo, to niezdrowo...

PRZEDAWKOWANIE

Zbyt duża dawka nektaru sprawia, że żołnierz autentycznie głupieje, ma ostre halucynacje, odchodzi od zmysłów. O ile jeszcze przed chwilą rebelianci otoczeni byli czerwoną poświatą, a koledzy wyglądali normalnie, tak teraz wszyscy stali się czarnymi sylwetkami. Jak tu teraz odróżnić kolegę od śmiertelnego wroga? Trzeba odczekać i nie dać się zabić, takie są rozkazy. Ale nie wykonuje ich szeregowy Shane Carpenter marzący o walce za słuszną sprawę. Nic nie jest w stanie go przygotować na zderzenie z rzeczywistością. Okazuje się, że Mantel zbyt daleko posunął się w swych planach kolonizacyjnych, by młody, honorowy żołnierz puścił to płazem. Nie wiadomo czy mniej więcej w połowie, czy raczej na początku zabawy Shane przechodzi na stronę gościa w płaszczu z ludzkiej skóry (Skin Coat), ale na razie wydaje się to bez znaczenia. Oto bowiem przedawko-

Oznaczenie wiekowe „od 18 lat" nie bierze się znikąd. Broń rebeliantów szybko i bardzo boleśnie posyła kolejnych członków armii Mantel do piachu. Krew nie leje się strumieniami, ale na pewno nie zabraknie makabrycznych scen typu kontener pełen ciał poległych.

wanie staje się gwoździem do trumny kolejnych zastępów żołdaków korporacji Mantel.

Gdy Carpenter zaczyna kojarzyć, co jest złe, a co nieco mniej, porzuca swój kombinezon i zaczyna walkę po stronie ruchu oporu. Co za tym idzie, musi pożegnać się z nadludzkimi zdolnościami i postawić na wrodzony talent. Mniej więcej w tym momencie zaczyna się dostrzegać rękę profesjonalistów. Free Radical postarali się bowiem, by zabawę możliwie urozmaicić i nadać jej głębi. Najpierw demolka na „haju", a następnie ciężka przeprawa powstańcza.

MIĘDZY ŁOPATKI!

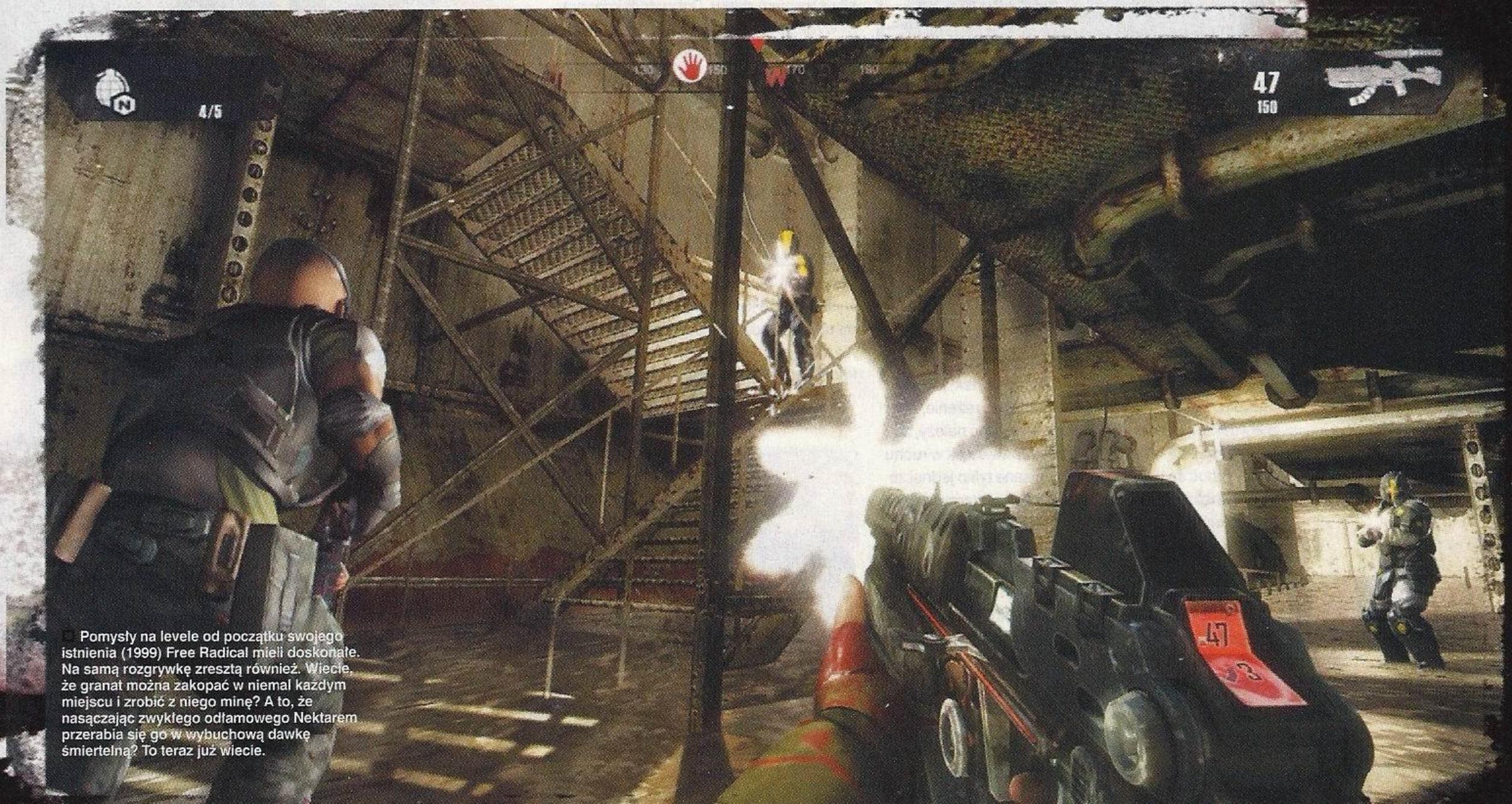
Humorystycznie rzecz ujmując, strój pionków Mantel przypomina pszczółkę Maję. Czarno-żółte barwy sprawiają, że łatwo gości znaleźć wzrokiem. Ich neutralizacja odbywa się na kilka sposobów. Można władować im kilka kul w korpus, ale faktycznie wytrzymałe z nich dranie. Nabój w czoło posłać jest trudno, gdyż ręką bez Nektaru rzuca jak w ostrej delirce, a naboje nawet po podniesieniu spluwy do oka mają niemały rozrzut. A gdyby tak, gdyby… Wystarczy uszkodzić zbiornik nektaru znajdujący się na plecach żołnierza, by ten dosłownie zbzikował. Jak już wiadomo, koleżka nie wie czy stojący obok niego osobnik to wróg, czy przyjaciel, do tego zaczyna mieć regularne halucynacje. Po kilku chwilach sam sobie strzela w głowę albo zaczyna siać ołowiem po swoich. Kolor jego kostiumu zamienia się na krwiście czerwony, a przeciążony potrafi eksplodować. Jednego mantelowca mniej.

Partyzanci opracowali jeszcze kilka innych sposobów na neutralizację zagrożenia. Jednym jest granat rozpylający w powietrzu nektar zebrany z poległych, co również prowadzi do przedawkowania, innym nóż nasączony tą substancją. Można też wyrwać broń przeciwnikowi z rąk i załatwić go szybciej, niż Al Bundy. Jak dostać się na tak niewielką odległość? Heh, dobre pytanie, ale odpowiedź jest jeszcze lepsza. Otóż gdy jako członek Promise Hand zbiera się za duże baty, można paść na glebę i udawać trupa. Wizjer, przez który płynie nektar, oceni ciało zabitego jako coś, czego żołnierz nie musi oglądać, tak więc nie pokaże mu go. W prostych słowach: udając martwego znika się z pola widzenia mantelowców! Wręcz nie wypada nie zrobić z tego należytego użytku, prawda?

PO PRZEDAWKOWANIU NEKTARU ŻOŁNIERZ ZACZYNA MIEĆ HALUCYNACJE, A PO KILKU CHWILACH SOBIE STRZELA W GŁOWĘ ALBO ZACZYNA SIAĆ OŁOWIEM PO SWOICH. PAMIĘTAJCIE – NARKOTYKI TO ZŁO

JA MAM WIĘKSZEGO!

Niczym mali chłopcy w piaskownicy, również prezesi firm zbrojeniowych prześcigają się w tym, kto wyprodukuje skuteczniejsze narzędzie mordu. Mantel zajmuje się farmaceutyką (złotożółty płyn…), ale konstruuje również mniejszy oraz cięższy sprzęt wojskowy. Poczynając od niewielkiego, szybkostrzelnego pistoletu, przez nieco większy, ale znacznie mocniejszy i wolniejszy rewolwer, karabin maszynowy z lunetą, snajperkę i granaty, aż po wyrzutnie rakiet – linie produkcyjne zasuwają na najwyższych obrotach, a logistyka czasami nie nadąża dosyłać kontenerów ze sprzętem



Pomysły na levele od początku swojego istnienia (1999) Free Radical mieli doskonałe. Na samą rozgrywkę zresztą również. Wiecie, że granat można zakopać w niemal każdym miejscu i zrobić z niego minę? A to, że nasączając zwykłego odłamowego Nektarem przerabia się go w wybuchową dawkę śmiertelną? To teraz już wiecie.

Haze to również pierwsza gra, która reklamowała Dual Shocka trzeciego. Spot pokazywał naszprycowanego Nektarem pada, który pod wpływem żółtej substancji zaczynał wibrować. Ostra wymiana ognia na pewno poruszy silniki pada.

i amunicją na pole walki. Wspomnianemu karabinowi należy się nieco więcej uwagi, ponieważ łączy się z nim również pole widzenia i celowanie. Spluwa wydaje się nienaturalnie smukła i długa, jednak wystarczy podnieść dłonie, jakby trzymało się taki kawałek sprzętu przy barku, by zrozumieć, że Free Radical świetnie to wymierzyli, dzięki czemu perspektywie bliżej jest do The Chronicles of Riddick czy pierwszej części Halo, niż do Call of Duty 4 lub Halo 3. Trzeba zobaczyć to w ruchu, to nie ulega wątpliwości. Kamera jest niemal nieruchoma, ale trzymany pistolet subtelnie kołysze się na boki, by lepiej odwzorować bieg. Precyzyjne mierzenie to oczywiście broń przy oku. Jeśli ma ona lunetę, to z niej zostanie zrobiony użytek, jeśli nie, muszka również zapewnia dokładniejsze rażenie, niż biały celownik ze środka ekranu. Pamiętać należy, że większość broni Mantel ma swój odpowiednik w ruchu oporu, choć są też zabawki przypisane tylko jednej ze stron. Chętni do spalenia zastępu żółto-czarnych na pewno ucieszą się na wieść o miotaczu płomieni opracowanym przez uzdolnionych rebeliantów.

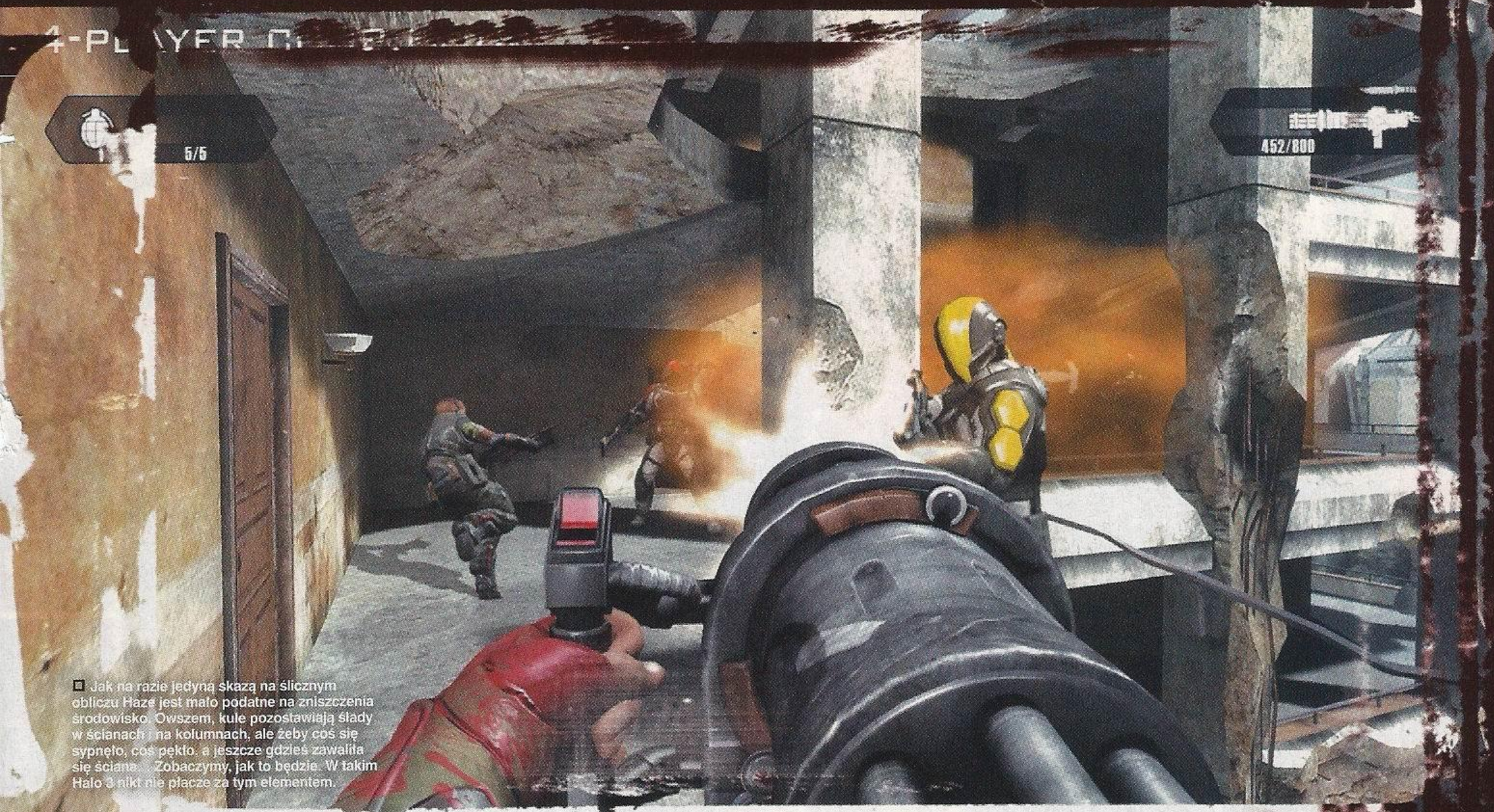
JAK JEDZIESZ!?

Kłopoty na polu walki wynikają nie tylko z zacinającego się sprzętu, ale również z wprowadzenia na nie pojazdów. Małych, dużych, średnich, latających, wszystkich. Mantel nie ogranicza się więc do pistoletów i granatów, ale produkuje też transportowce, helikoptery uzbrojone w działka obrotowe dużego kalibru, samochody typu buggy, szybkie i zwinne ATV, a nawet czołgi. Promise Hand nie ma lekko i zmuszone jest ograniczyć się do przerabiania jeepów i ciężarówek, by jak najlepiej stawiały opór siłom wroga.

BUZU SKŁAD

Ilekolwiek razy by to nie padło, zawsze jest aktualne, a wręcz nabiera siły z biegiem czasu. Dobry tryb kooperacji wydłuża zabawę z daną grą, zacieśnia więzy społeczne i – chyba przede wszystkim – pozwala odstawiać najbardziej wymyślne i efektowne akcje. Wiedzą o tym doskonale panowie z Free Radical, w końcu to spod ich igły wyszły dwa wspomniane na początku hity.

Shane Carpenter przez cały czas jest członkiem oddziału, na początku służy Mantel, później partyzantom. Skład liczy co najmniej cztery osoby. Cudowną receptą na natychmiastową i intensywną wspólną zabawę są rozbudowane możliwości trybu kooperacji. Jeśli jeden gracz przechodzi kampanię, wystarczy, że koleżanka lub kolega wciśnie START na drugim padzie i voila! Ekran dzieli się na pół, akcja nie zatrzymuje się nawet na sekundę. Wrota dobrej kooperacji stają otworem nie tylko dla dwóch na jednej kanapie. To, co udało się osiągnąć producentom, jest doprawdy zdumiewające. Oto jeśli w pokoju leżą



Jak na razie jedyną skazą na ślicznym obliczu Haze jest mało podatne na zniszczenia środowisko. Owszem, kule pozostawiają ślady w ścianach i na kolumnach, ale żeby coś się sypnęło, coś pękło, a jeszcze gdzieś zawaliła się ściana... Zobaczymy, jak to będzie. W takim Halo 3 nikt nie płacze za tym elementem.

jeszcze dwa pady, to nic nie stoi na przeszkodzie, by rozdać je tacie i kotu (mama na pewno i tak woli Na Plebani) i podzielić ekran na równe cztery części, by rozpocząć totalną pożogę. A jakby tych wspaniałości było Wam mało, kod sieciowy pozwala na przejście kampanii z ludźmi przez Internet lub sieć LAN. Ach, wisienka na torcie! Dwóch graczy ramię w ramię, jeden przez Internet, a jeden kierowany przez SI? Jasne, Haze. Do tego plansze są tak pomyślane, żeby nigdy się nie nudziły, a drużyna gracza zawsze miała trudny orzech do zgryzienia. Kilka dróg prowadzących do punktu zapalnego, możliwość flankowania oddziałów wroga, mnóstwo osłon terenowych, zza których warto cisnąć granat, albo wiązkę... Niekoniecznie granatów. Od strony pomysłu i poprowadzenia rozgrywki będzie to świetna zręcznościowa strzelanina.

CHCIEĆ HAZE

PlayStation 3 zyskuje na sile z każdym tygodniem. Sprzedaje się coraz lepiej, a i biblioteka gier poszerza się o nowe, unikalne propozycje. Twórcy mówią jasno – chcą, by Haze stało się flagowym shooterem tej konsoli i mają na to spore szanse. Przynajmniej do jesieni, kiedy to uderzą Resistance 2 i (co jednak wątpliwe) Killzone 2. Wysoki poziom trudności i ciekawa, dorosła fabuła na pewno sprawiają, że obowiązkiem fana strzelanin jest zaznaczenie sobie daty premiery w Haze kalendarzu. Jej wielokrotne przekładanie zaowocowało dopracowanymi technologiami i przemyślanymi pomysłami. A to wypada cenić. //**qsh**

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: ROB YESCOMBE

***N+:** Po zapoznaniu się z tym, co udostępniliście do tej pory, przyznać trzeba, że jak mało kto znacie się na otoczkach topowych produkcji. Zdradź nam nieco tła historycznego Haze.*

RY: Dzięki. Staramy się, by każda nasza produkcja była unikatowa pod względem klimatu i realiów. W Haze gracz wciela się w Shane'a Carpentera, członka wojsk korporacji Mantel. Żołnierze są bardzo zgrani ze sobą i mają jedną wspólną cechę – wszyscy kochają środek, który jest im wstrzykiwany do krwi, czyli Nektar. Mówią między sobą, że to lepsze, niż kawa i strzał w pysk, przeszywają ich dreszcze, gdy kolejna dawka wpływa im do krwioobiegu. Do tego posługują się slangiem, mają swoje rytuały, uderzają się „z bara" na przywitanie. To nierzadko prawdziwi psychole, jak to zwykle w armii bywa. Grając w Haze poczujecie się jak prawdziwy żołnierz, twardy i bezwzględny, a do tego pod wpływem. Fabularnie będzie to jedna z najlepszych gier gatunku. Serio!

***N+:** Co udało Wam się osiągnąć na PS3, jak Wam się pracuje z tym trudnym sprzętem?*

RY: Poznanie architektury PlayStation 3 wymaga czasu, a my przesuwając daty premiery dawaliśmy sobie go po prostu więcej, by wycisnąć z tej maszynki tyle, ile tylko jesteśmy w stanie. Po wielu testach i dyskusjach doszliśmy do wniosku, że lepiej będzie „puścić" Haze w trzydziestu klatkach. Pogracie, to zobaczycie. Poza tym, że animacja jest stała i nie spada, otoczenie jest przepiękne i pełne detali. Dżungla wręcz przemawia do obserwatora, drzewa falują, grają cykady i wszystko to, co w trawie piszczy. Nie dajcie się jednak zwieść. Rebeliancki granat może rozerwać uszy, jeśli wybuchnie za blisko. Subtelny dym unoszący się z lufy pistoletu nie raz i nie dwa Was zahipnotyzuje. Ogólnie efekty specjalne to nasza mocna strona, a PS3 radzi sobie z nimi wyśmienicie.

***N+:** Opowiedz coś o multi, TimeSplitters i GoldenEye brylowały w tej dziedzinie!*

RY: Nie mogę mówić za dużo, ale zdradzę, że liczbę graczy udało nam się wywindować do dwudziestu czterech, a tryby gry nie pozwolą Wam się nudzić. Jedna drużyna gra jako Mantel, druga jako Promise Hand, będą pojazdy, podnoszenie broni, używanie schematów znanych z kampanii. Poza tym pojawią się też paczki do pobrania z PSN. Mapek nie zabraknie, daję słowo.

***N+:** Wiesz, że musimy o to zapytać, prawda? Co z wersjami na inne platformy? Czy faktycznie właściciele X360 i PC mogą zapomnieć o Haze?*

RY: Wiecie, że nie mogę odpowiedzieć inaczej, niż standardowe „nie trwają prace nad żadną inną wersją Haze, niż tą przeznaczoną na konsolę PlayStation 3", prawda? To dobrze. Bo tak się właśnie sprawy mają. Skupiamy się, by dostarczyć możliwie najlepszych wrażeń na konsoli Sony. Chcemy byście – gdy zaprosicie znajomych do siebie – pokazywali Haze jako wyjątkową manifestację mocy tego sprzętu. Uda nam się.

***N+:** To zdradź nam coś więcej o zdolnościach, jakimi posługuje się Shane jako członek Mantel.*

RY: Tutaj mógłbym gadać i kilka godzin, ale mi nie wolno. Dzięki Nectar Focus poślecie kulki między oczy gościom, którzy oddaleni są od Was o kilkadziesiąt, a nawet kilkaset metrów. Dumni jesteśmy z Nectar Foresight. Trudno to wytłumaczyć słowami, ale spróbuję opisać na przykładzie. Gdy członek ruchu oporu rzuci w stronę gracza granat, po jego uderzeniu o ziemię pojawia się przezroczysta fala, która pokazuje, jaki zasięg będzie miała eksplozja. Dzięki temu od razu widać, jak daleko należy się odsunąć, by nie dostać odłamkiem. Na pewno spodoba się Wam sposób, w jaki gra ostrzega przed atakiem z tyłu. Ale nie powiem o tym nic więcej, bo mi po prostu nie wolno. ■■

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

DWADZIEŚCIA JEDEN LAT PO DEBIUCIE SOLID SNAKE PRZYSTĄPIŁ DO OSTATNIEJ MISJI. WYRUSZYŁEM WRAZ Z NIM I DOTRWAŁEM PRZY JEGO BOKU DO SAMEGO KOŃCA. NASZA ZNAJOMOŚĆ TRWAŁA DEKADĘ, NADSZEDŁ CZAS BY SIĘ POŻEGNAĆ

JUŻ GRANE!

☐ Zapytany o to, co sądzi na temat interaktywnego przedstawiania fabuły w grze (jak w Bioshocku) Kojima odparł, że chętnie by tego spróbował, ale nie mógł tego zrobić w przypadku MGS4. Czego możecie się spodziewać po przerywnikach? Niestety nie wolno mi zdradzać żadnych szczegółów, ale to MGS, prawdopodobnie ostatni z Solid Snake'iem i resztą ferajny, więc trzeba było wyjaśnić wszystkie wątki. Do tego w jednym z wywiadów Hideo skarżył się na zbyt małą pojemność płyty Blu-ray (!). Zbierając to wszystko do kupy wiecie już, żeby uzbroić się w czteropak. Na dwa filmiki wystarczy...

INFO
DEVELOPER: KOJIMA PRODUCTIONS
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 12 CZERWCA
KONSOLA: PLAYSTATION 3

☐ Instaluje się, czy się nie instaluje? Oto jest pytanie. Pamiętajcie, Hideo to Japończyk. Do wielu tematów podchodzi niekonwencjonalnie, więc nie ma powodu do obaw. Możecie wierzyć, że będzie dobrze.

Hideo Kojima już raz ogłosił, że nie zrobi kolejnej części Metal Geara. MGS3: Snake Eater miał być ostatnią grą z serii. Miał, ale wyszło inaczej i już za półtora miesiąca ukaże się Guns of the Patriots. Tyle, że tym razem będzie to pożegnanie ze Snake'iem, a Kojima nie zrobi kolejnego MGSa. To jasne, że nie zarzyna się kury znoszącej złote jajka i Konami spróbuje jeszcze zarobić na marce, ale to już nie będzie to samo.

Nie traktujcie powyższych słów jako spoilera, nikt nie jest w stanie przewidzieć co przyniesie przyszłość, więc różnie może być, zwłaszcza w przypadku serii, w której martwi powracają do życia (Frank Jaeger). Wydaje się jednak mało prawdopodobne, by powstała prawdziwa kontynuacja; pewne sprawy zostały uporządkowane i zamknięte, więc nie pozostało zbyt dużo pola do manewru dla chcących kontynuować tę historię. Nie żałuję jednak, bo mam w pamięci słowa Stephena Kinga, który przez blisko trzydzieści lat pisał kolejne części „Mrocznej Wieży" i w pewnym momencie wydawało się, że już nigdy nie skończy. Podjął jednak męską decyzję i dokończył dzieło życia, by, jak powiedział, nie pozostawić milionów czytelników z kolejną niedokończoną opowieścią. Ja sam nie chciałbym, żeby taką stał się Metal Gear, wiem przecież jak męczące jest wyczekiwanie na ciąg dalszy Shenmue.

I HAVE NO FUTURE

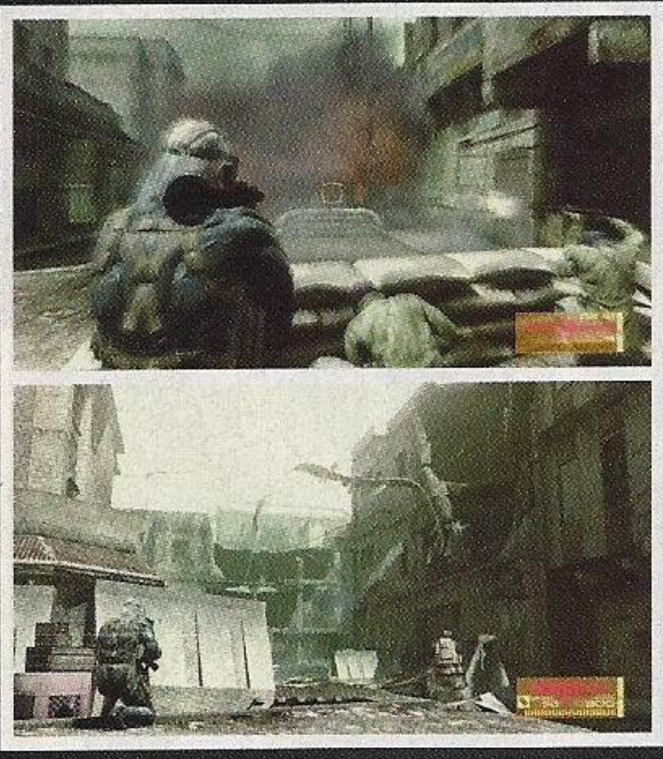
Możecie śmiało czytać ten tekst, bez obaw o spoilery. Jeśli będą, to niewielkie, ale postaram się ich unikać. Nie tylko dlatego, że tak wymaga Konami i gdybym zdradził tajemnice gry skończyłbym w ciemnym, śmierdzącym lochu (uwierzcie, Kojima i spółka potrafią wymyślić tortury, po których każdy postradałby zmysły). Robię to z szacunku – do Was, ludzi takich jak ja, czekających ze zniecierpliwieniem, by samemu zagrać i przeżyć tę piękną, choć bardzo smutną przygodę. Także do Hideo Kojimy. Na małej konferencji prasowej mistrz opowiedział krótko historię ludzi, którzy kiedyś współtworzyli poprzednie części, a teraz pozwolono im zagrać w Guns of the Patriots. W większości przypadków nie potrafili opanować łez, płakali w trakcie grania. Może brzmi to banalnie, może nie jest to niczym nowym ani dla miłośników serii, ani dla wielu innych graczy – łzy z oczu wyciskały również inne tytuły, jak Final Fantasy VII. Tym razem jednak nie chodzi o fabułę, choć pięknych, wzruszających momentów nie brakuje. Tej grupie osób przypomniały się czasy, gdy pracowali nad MGSem, obojętnie pierwszym czy drugim, powróciły wspomnienia. O to właśnie chodzi tym razem; ostatnia misja Snake'a to sentymentalna podróż w przeszłość, ogromny ukłon w stronę fanów, o których Hideo myśli w pierwszej kolejności. Równocześnie jest to próba pokazania światu (głównie wydawcom), że warto inwestować ogromne pieniądze w gry przeznaczone dla hardcore'owców i wspierać pomysły utalentowanych twórców, by nie marnowali talentu na pierdoły w postaci kolejnych klonów Brain Training. Tyle tylko, że to Metal Gear Solid, klasa sama w sobie, marka, której nie trzeba reklamować prawdziwym graczom. Ale czy zechce ją kupić ktoś, kto nie ma pojęcia kim są Snake, Liquid, Naomi, czy Vamp i o co chodzi z Patriotami? Dla takich osób wejście w świat Guns of the Patriots może być bardzo trudne. Poza tym, jeśli ktoś zacznie poznawanie serii od tej części, zepsuje sobie całą zabawę, bo od razu pozna zakończenie historii. Kojima tym się nie przejmuje, uważa, że przedstawiona historia jest wystarczająco prosta, by ją ogarnąć – dobry gość, czyli Solid Snake, ściga po całym świecie złego Liquid Ocelota. Tyle wystarczy, by dobrze się bawić, bo nie samą fabułą gra stoi.

WAR... HAS CHANGED

Miejsca akcji (znana z trailerów miejscówka na Bliskim Wschodzie, inne „gdzieś" w Południowej Ameryce i Europie Wschodniej, oraz coś ponadto) to tereny

☐ MGS4 to podziękowanie dla fanów za wspieranie Kojimy przez wiele lat, za trwanie przy Snake'u. Co to oznacza? Na pewno będzie okazja do spotkania ze starymi znajomymi.

☐ Bardzo chciałbym móc zdradzić więcej szczegółów, ale Konami ostro tego zabroniło. Czy chodzi o to żebyście mogli na własnej skórze przekonać się, co wymyślił team Kojimy? Na to wygląda.



walk toczących się między żołnierzami PMC (Private Military Companies) a lokalną milicją. Dookoła słychać odgłosy strzałów i krzyki rannych, wybuchają granaty, powietrze przecina świst kul. Dobry zestaw 5.1 to podstawa, bez niego nawet nie ma sensu grać.

To zupełna nowość w serii, Kojimie po raz pierwszy udało się przenieść akcję na pole walki, chociaż nie wyszło to tak, jak pierwotnie planował. To gracz miał decydować, czy pozostanie w cieniu przemykając niezauważony za plecami walczących, czy może dołączy do jednej z frakcji, narażając się na ataki żołnierzy należących do drugiej. Udało się połowicznie – w razie potrzeby Snake może wesprzeć ogniem słabo wyposażoną milicję, zyskując wdzięczność i nietykalność wśród jej członków. Wystarczy zastrzelić jednego, dwóch najemników z PMC, choć Otacon wciąż powtarza, że nie ma potrzeby mieszać się w cudze interesy. W drugą stronę jest podobnie, z tym, że prowincjonalni bojownicy nie potrafią wyrządzić większej krzywdy. Specjalnie sprawdziłem, czy na wyższym poziomie trudności (Big Boss Hard) stanowią zagrożenie, ale popisali się tylko trochę lepszą celnością. Ich broń jest za słaba, by się nimi przejmować. Co innego PMC – doskonale wyposażeni żołnierze kilkoma kulami wysyłają Węża do piachu. Właśnie dlatego Hard jest dla wszystkich, którzy chcą spróbować zmierzyć się z nowym systemem rozgrywki. Na normalu (Solid Snake Normal), tak jak to było w przypadku Snake Eatera, da się grę przebiec praktycznie nie przejmując się ostrzałem. Nawet przeraźliwe Gekko, kroczące na organicznych nogach roboty, o których mówiło się, że ucieczka przed nimi będzie prawdziwym koszmarem, nie potrafiły wyrządzić krzywdy bohaterowi.

Nie ma w tym niczego złego. Przeciwnie – każdy może grać według własnych reguł. Dla fanów skradanek przeznaczony jest wyższy poziom trudności, z inteligentniejszymi, trudniejszymi do oszukania przeciwnikami. Długo przeszukują teren, nie dają się łatwo nabrać na sztuczki z chowaniem się w beczkach i kartonach, a dzięki wyostrzonemu wzrokowi są w stanie dostrzec Węża leżącego na ziemi, dobrze wtopionego w otoczenie dzięki OctoCamo (o nim za moment). By uniknąć konfrontacji trzeba grać uważnie, planować kolejne ruchy i szukać najlepszej drogi do wyjścia. Trochę pomaga w tym mapa widoczna po wejściu do menu.

Kto woli akcję, ten będzie grał na normalu. Strzelania jest mnóstwo, Snake nie pada od dwóch kul, alarm nie trwa w nieskończoność, a posiłki w końcu przestają nadchodzić, bo przeciwnik nie może sobie pozwolić na ściganie bohatera całą armią. Kamera umieszczona nad ramieniem (over the shoulder view) zachęca do zabawy w residentowym stylu i oferuje ułatwienie w postaci lokowania się na celu, ale nigdy na głowie – da się strzelać tylko w korpus, co zmniejsza skuteczność. Ta swoboda wyboru bardzo mi się podoba i cieszę się, że sam mogłem zdecydować jak się bawić i czy brać udział w farsie zwanej „łapanie posągu za jaja".

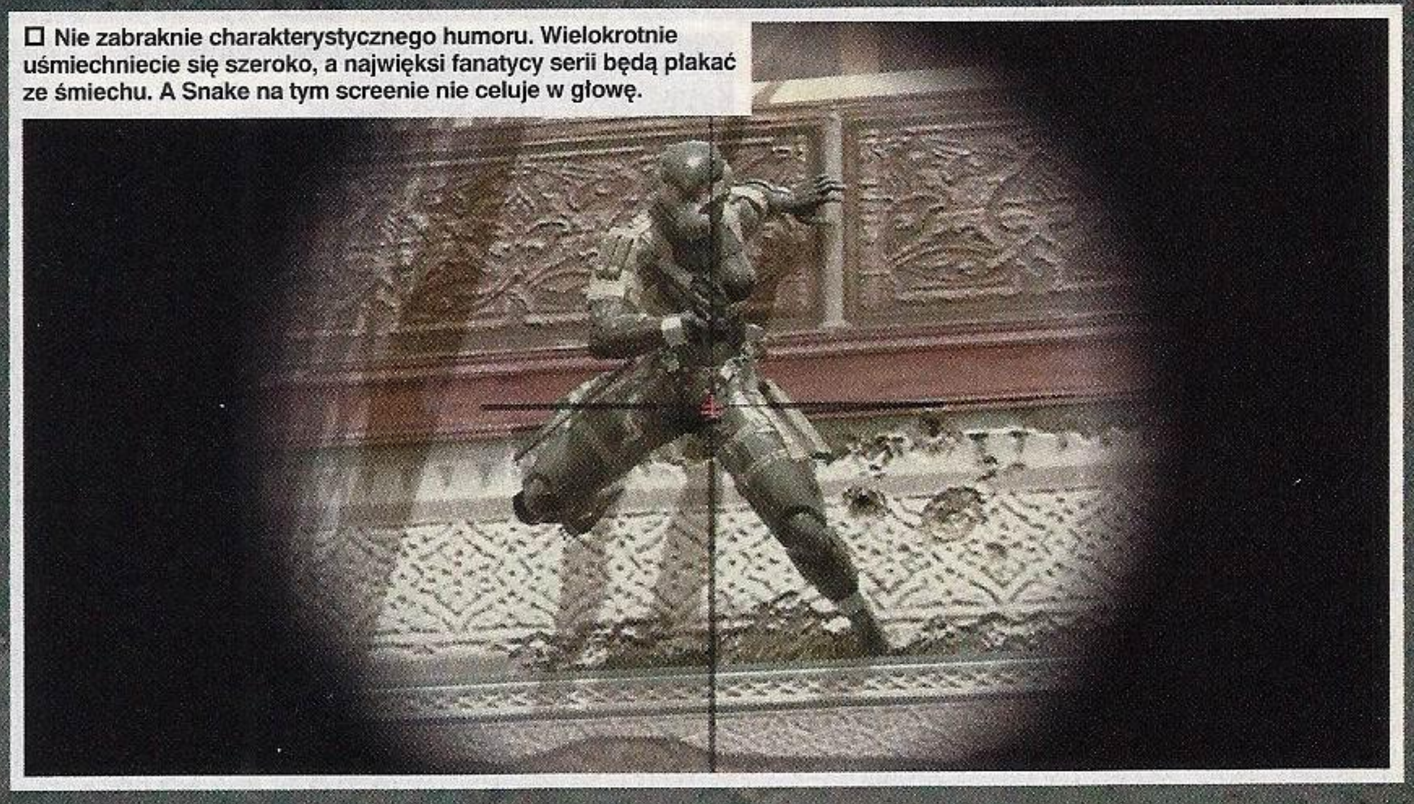
METAL GEAR ONLINE

W chwili, gdy czytacie te słowa, odbywają się otwarte beta testy MGO. Długo nie było wiadomo czy Europejczycy również zagrają. Co gorsza, pojawiła się plotka, jakoby konta zagranicznych użytkowników, którzy zdobyli specjalny klucz do odpalenia bety, miały zostać zbanowane. Konami szybko wyjaśniło sprawę i ogłosiło, iż beta testy MGO będą udostępnione całemu światu w dniach 21 kwietnia – 6 maja. Grę można było zassać z PS Store już 17 kwietnia, a w jej skład weszły dwie mapy, czyli Blood Bath i Groznyi Grad znany z MGS3, choć odpowiednio przemodelowany i przystosowany do standardów gry w szesnaście osób. Tyle tylko, że z powodów technicznych testy bety przesunięto o tydzień, więc jeszcze macie szansę się załapać.

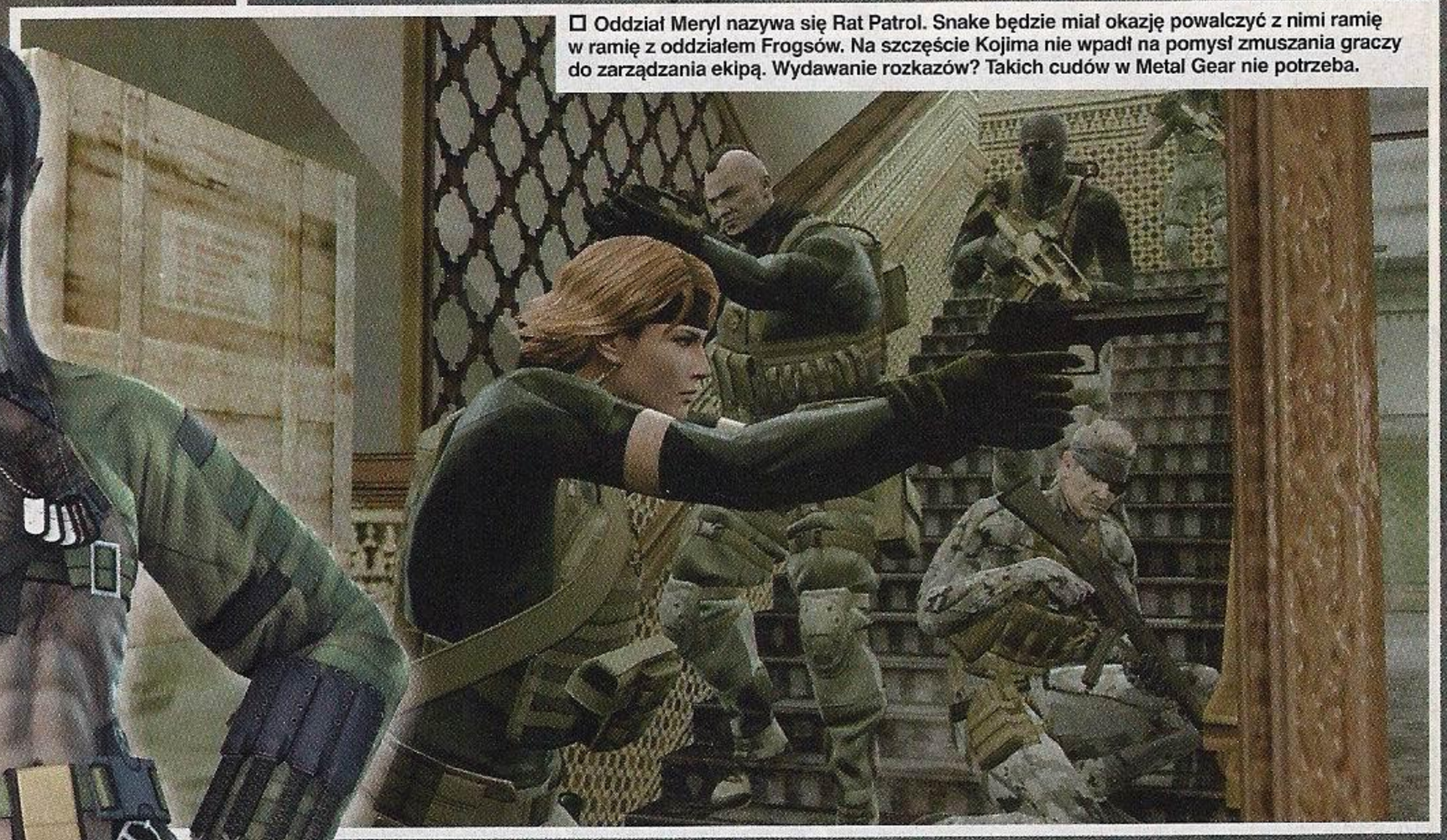
I HAVE NO FUTURE

Bez względu na wybrany styl zabawy, należy pamiętać o kontrolowaniu dwóch wskaźników – kondycji psychicznej i stresu. Solid Snake (tu zwany Old Snake'iem), nie jest bezdusznym robotem i jemu także zdarza się dołować. Na przykład,

KAŻDY MOŻE GRAĆ WEDŁUG WŁASNYCH REGUŁ. DLA FANÓW SKRADANEK PRZEZNACZONY JEST WYŻSZY POZIOM TRUDNOŚCI Z TRUDNIEJSZYMI DO OSZUKANIA PRZECIWNIKAMI



☐ Nie zabraknie charakterystycznego humoru. Wielokrotnie uśmiechniecie się szeroko, a najwięksi fanatycy serii będą płakać ze śmiechu. A Snake na tym screenie nie celuje w głowę.



☐ Oddział Meryl nazywa się Rat Patrol. Snake będzie miał okazję powalczyć z nimi ramię w ramię z oddziałem Frogsów. Na szczęście Kojima nie wpadł na pomysł zmuszania graczy do zarządzania ekipą. Wydawanie rozkazów? Takich cudów w Metal Gear nie potrzeba.

gdy w trakcie rozmowy ktoś powie coś na temat jego wieku. Przybity Wąż dobitnie odczuwa, że nie jest już młody – po wykonaniu szybkiego ruchu, na przykład panterki, łapią go bóle, musi na moment przystanąć i odsapnąć, a pasek życia bardzo wolno się w tym czasie odnawia (normalnie można szybko poprawić stan zdrowia kładąc się na ziemi i chwilę odpoczywając, albo po prostu jedząc racje lub inne smakołyki). Na złą kondycję psychiczną wpływa również wysoki poziom stresu wyrażony w procentach, który szybuje w górę w trakcie ostrych wymian ognia oraz starć z bossami. Skoro o nich mowa – grałem na normalu i nie miałem większych problemów z pokonaniem ich, ale jak zwykle w przypadku MGSa, trzeba znaleźć na nich sposób, by nie męczyć się niepotrzebnie dwie godziny. To wszystko jednak, co wolno mi napisać. Dodam tylko, że walki z nimi są świetne i jest w nich dokładnie to, co być powinno, więc fani serii będą zadowoleni.

Wracając do poziomu stresu – im wyższy, tym Snake lepiej celuje, nie trzęsą mu się ręce, a wytrzymałość wzrasta, dzięki czemu pasek energii wolniej się kurczy. Taki stan nie może jednak trwać zbyt długo, bo to niebezpieczne dla zdrowia. Dla rozluźnienia można na przykład przejrzeć czasopismo dla mężczyzn (nie zdradzę jakie, ale to niemałe zaskoczenie), albo zapalić, co wiąże się z utratą odrobiny zdrowia. Myślę jednak, że najlepszym rozwiązaniem, zarówno dla bohatera, jak i gracza, będzie opcja posłuchania muzyki z metalgearowej sagi. Jak? Tego zdradzić nie mogę. Nawet o tak mało istotnych szczegółach Konami zabrania (podpisałem cyrograf) pisać przed premierą gry. Skupmy się zatem na tym, o czym pisać wolno.

DZIĘKI MOŻLIWOŚCI ZAKUPU DODATKOWEJ AMUNICJI GRA STAŁA SIĘ PRZYJAZNA DLA OSÓB PREFERUJĄCYCH AKCJĘ

EYE HAVE YOU

Agresywny tryb gry wiąże się z koniecznością częstego zaglądania do sklepu Drebina, niezwykłego sprzedawcy broni pozbawionej zabezpieczeń. W skrócie chodzi o to, że w niedalekiej przyszłości system zwany SOP (sami rozwińcie ten skrót) przypilnuje kto, gdzie i do jakich celów będzie używać broni i nie pozwoli, by ktoś inny mógł z niej skorzystać. Nanomaszyny znajdujące się w żyłach każdego żołnierza zweryfikują jego tożsamość i w razie potrzeby sprawią, że broń stanie się bezużyteczna. Drebin, czarnoskóry sprzedawca, któremu towarzyszy wesoła małpa lubiąca od czasu do czasu zapalić papierosa, potrafi zdjąć blokadę z każdej broni, dzięki czemu możliwe jest korzystanie z karabinów, pistoletów i innych cudów (znów nie wolno zdradzać szczegółów...) znalezionych w czasie gry. Ta tajemnicza postać podróżuje za Snake'iem po całym świecie, więc w każdej chwili można zajrzeć do sklepu z poziomu menu. Zakupy robi towarzyszący bohaterowi Metal Gear Mk. II. Niby znika na moment i za chwilę wraca ze sprzętem, ale to tylko ściema, by nikt się nie przyczepił, że Wężowi nagle w kieszeni pojawia się kilka magazynków i granatnik. U Drebina można zdjąć blokadę, kupić nowe bronie i amunicję do nich, a także zabawić się w pimpowanie, jak w Army of Two. Żeby dołożyć do karabinu celownik laserowy, drugi tryb strzału (na przykład z shotguna), czy latarkę, potrzeba odpowiedniej sumy punktów, które gracz otrzymuje za zebranie z pola walki już posiadanych broni – nadwyżkę

☐ Nowy sposób przeprowadzania briefingów jest świetny, a przede wszystkim, interaktywny. Ukłon w stronę wszystkich znudzonych długą gadaniną w MGSach.

automatycznie skupuje czarnoskóry „biznesmen". Cena zależna jest od kilku czynników, w tym sposobu gry, aktywności PMC na danym terenie i jeszcze czegoś, na co i tak nie zwraca się uwagi. Ale jeśli kogoś to interesuje, może spróbować temat ogarnąć. Mały hint: w środy i niedziele Drebin oferuje dwadzieścia procent zniżki. Kojima także tu postawił na swobodę wyboru. Ja ukończyłem grę bez pimpowania broni i zacząłem się w to bawić dopiero podczas zabawy na hardzie. Ale mogłem zupełnie tę opcję zignorować.

Zaczynając zabawę po raz drugi ma się do dyspozycji cały zebrany arsenał, choć amunicji nie da się dokupić aż do momentu pierwszego spotkania z Drebinem. W ten sposób, korzystając z mocniejszych fuzji, bez problemu pokonałem nawet bardzo szybkie, ruchliwe FROGsy, czyli oddział Haven Trooper, zabójczych piękności, ochroniarzy Liquida. Dużo biegają, potrafią wskoczyć na ścianę i się do niej przykleić, więc należy uważać na ataki z góry. Są bardziej wymagające niż pozostali przeciwnicy, ale nie są niezniszczalne i headshoty błyskawicznie eliminują je z walki. Właściwie nie występują w pojedynkę, a spotkanie z nimi zawsze jest wyzwaniem.

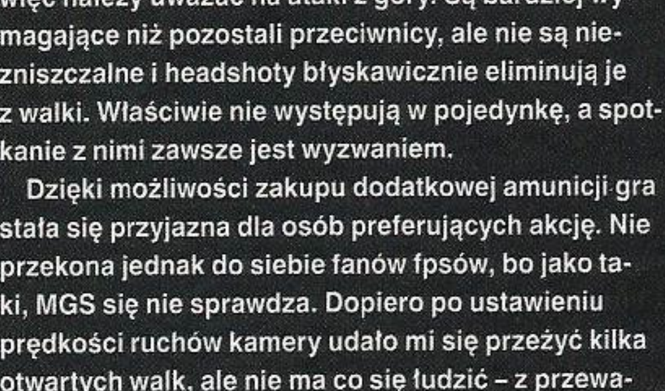
Dzięki możliwości zakupu dodatkowej amunicji gra stała się przyjazna dla osób preferujących akcję. Nie przekona jednak do siebie fanów fpsów, bo jako taki, MGS się nie sprawdza. Dopiero po ustawieniu prędkości ruchów kamery udało mi się przeżyć kilka otwartych walk, ale nie ma co się łudzić – z przeważającymi siłami wroga Snake sobie nie radzi. Ja natomiast wolałem nie patrzeć na, powiedzmy to otwarcie, brzydko wykonaną broń. Nie dość, że znajduje na środku ekranu i zasłania sporą jego część, to jeszcze wygląda jak bryła obleczona pojedynczą teksturą.

NO PLACE TO HIDE

Wspomniałem wcześniej o niespełnionej wizji Kojimy na temat współpracy Snake'a z dwoma stronami konfliktu. To nie jedyna, której nie udało mu się urzeczywistnić. Pamiętne „no place to hide" odnosiło się do pomysłu stworzenia w pełni zniszczalnego otoczenia, w którym gracz ani przez chwilę nie czułby się bezpieczny. Nic z tego nie wyszło, a to rzekomo z powodu niewystarczającej mocy PS3. Nie zdziwię się jeśli za rok powstanie nowa wersja gry, jak Substance i Subsistence, i w niej element ten zostanie zaimplementowany chociaż w drobnym stopniu. Brak zniszczeń odbił się mocno na starciach z Gekko. Nie są w stanie szaleńczo gonić bohatera i przebijać się przez ściany budynków, więc łatwo się ukryć przed ich morderczymi kopnięciami (zabierają ogromną ilość energii). Szkoda, bo spotkania z nimi zapowiadały się na bardzo nieprzyjemne, ale emocjonujące.

Mocy (lub czasu, bo grę w końcu trzeba kiedyś wydać) zabrakło nie tylko na destrukcję otoczenia; nie wystarczyło jej także na dopracowanie antyaliasingu czy tekstur (głównie podłoża) w wysokiej rozdzielczości. Te dwa elementy sprawiają, że gra wygląda momentami tylko dobrze, ale nie jest to wyznacznik jakości, jakim MGS2 był w przypadku PS2. Wydaje mi się jednak, że z czasem robi się coraz ładniej. Być może Bliski Wschód okazał się wyjątkowo nieprzyjaznym dla grafików tematem i inne miejscówki lepiej się nadają do pokazywania mocy silnika napędzającego grę. Na ocenę grafiki przyjdzie jednak czas przy okazji recenzji. Na pewno nie można przejść obojętnie obok świetnie wyglądających postaci, detali w postaci ekranu „brudzącego się" krwią i piachem, wszędobylskich szczurów, ptaków i licznych efektów specjalnych. Mocarnie wygląda Metal Gear Mk. II używający kamuflażu stealth. Wystarczy wdusić przycisk X, by urządzenie stało się niewidzialne, da się jednak zauważyć jego kontury, a patrząc przez nie można zobaczyć piękne wykrzywiony obraz. Robocik ma ruchomą głowę, którą wysuwa w pionie, by mieć lepszy przegląd pola walki. Może okazać się przydatny na wyższych poziomach trudności, dzięki opcji ogłuszania przeciwników ładunkiem elektrycznym.

Z innych przedmiotów ułatwiających życie warto wspomnieć o pistolecie na strzałki usypiające. Dzięki niemu da się ukończyć grę bez zabijania kogokolwiek. Zapamiętajcie – „kogokolwiek". Korzystanie z niego nie jest wymagane, więc nikt nie powinien płakać, że przez tę broń gra stała się zbyt łatwa.



☐ Threat Ring, to okrąg pojawiający się wokół bohatera, gdy ten kuca lub leży. Wskazuje poziom zagrożenia sprawdzając, gdzie znajdują się przeciwnicy i badając poziom hałasu.

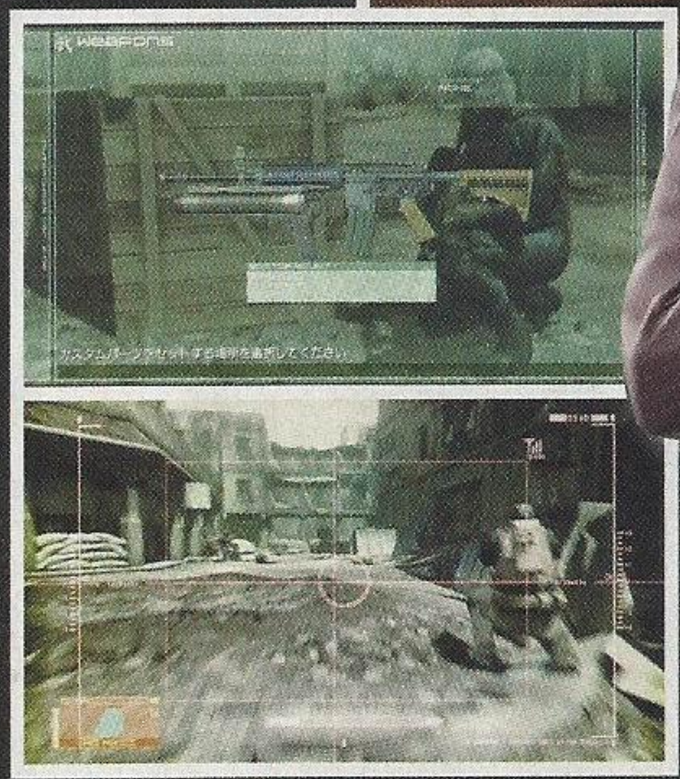
MGS MOVIE

W dalszym ciągu nie wyznaczono osoby, której zostanie powierzone zadanie wyreżyserowania adaptacji gry, ale jeden z producentów filmu – Michale De Luca (pozostali to Doug Belgrad oraz Sam Dickerman) oświadczył, iż casting trwa, a jedną z osób, które jego zdaniem powinny zająć to stanowisko, jest niejaki Kurt Wimmer odpowiedzialny za „Ultraviolet" oraz „Equilibrium", czyli nic specjalnego. Nie ma powodu do zmartwień, Hideo Kojima będzie miał stały wgląd w produkcję, więc może wyjdzie nienajgorzej. Kwestia, kto zagra Solid Snake'a, nadal nie została zamknięta, a informacje dotyczące wyboru do tej roli Seana Beana lub Christophera Bale'a okazały się fałszywe. A szkoda, zwłaszcza w tym drugim przypadku.

SOLID SNAKE (TU ZWANY OLD SNAKE'IEM) NIE JEST BEZDUSZNYM ROBOTEM I JEMU TAKŻE ZDARZA SIĘ DOŁOWAĆ NA PRZYKŁAD, GDY W TRAKCIE ROZMOWY PADNIE JEGO WIEK

SPECJAL EDITIONS

W Japonii i Ameryce Północnej możliwy będzie zakup zestawu PlayStation 3 Metal Gear Pack, czyli konsoli PS3 z dyskiem 80GB, MGS4 oraz Dual Shockiem 3. Z kolei w zestawie Gunmetal znajdzie się limitowana edycja konsoli z dyskiem 40GB, zwana „Steel" od koloru konsoli. Oficjalna okładka autorstwa Shinkawy ozdabiająca kolekcjonerską wersję gry, która będzie dostępna na rynku amerykańskim, prezentuje Old Snake'a oraz Liquid Ocelota. Specjalna edycja gry zawierać będzie wywiad z Hideo Kojimą, artbook i ścieżkę dźwiękową gry.

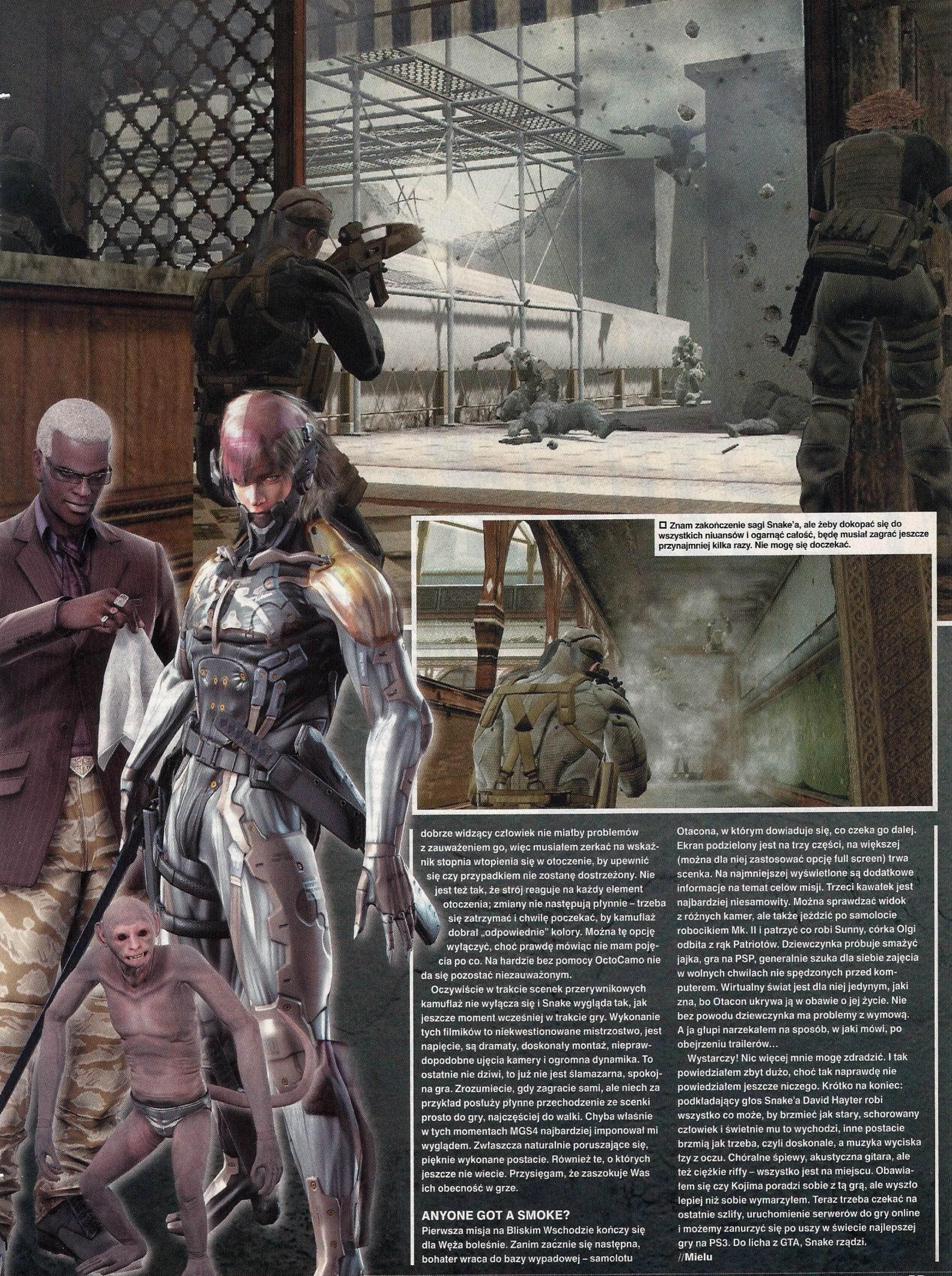


YOU HAVE A TIME TO WIN ME OVER

Niewidzialne roboty, nieśmiertelny wampir, nanomaszyny nie pozwalające na korzystanie z broni... Metal Gear to specyficzna seria, w której nie brakuje elementów rodem z filmów science-fiction. Kojima nie chciał jednak iść za daleko, by nie zagubić się w tych dziwactwach. Podjął próbę wyjaśnienia skąd one się wzięły i przyznał, że gdyby mógł, nigdy nie zdecydowałby się na tak bardzo nierzeczywistych bossów. Skoro jednak stworzył Snake'a, genialnego, niepokonanego żołnierza, trzeba było postawić naprzeciw niego godnych przeciwników. Mnie przekonał.

Świat, w którym system kontrolowałby każdego człowieka wcale nie jest taki nierzeczywisty. Tak samo, jak świat oparty na ekonomii wojennej. Dzięki nanomaszynom każdy może zostać profesjonalnym żołnierzem, poprawić swoje umiejętności walki, strzelania, niemal całkowicie zniwelować odczuwanie bólu. Na taki stan rzeczy godzą się wszyscy, bo wojna napędza gospodarkę oraz daje zarobek milionom ludzi, którym wydaje się, że są wolni nie dostrzegając żadnych zagrożeń i nie widząc kto tak naprawdę decyduje o ich losach. Kojima znów filozofuje i chwała mu za to, bo nikt inny nie robi tego w grach na taką skalę.

Świat niedalekiej przyszłości to również miejsce na gadżety rodem z filmów o Jamesie Bondzie, stanowiących inspirację dla Hideo. Kamuflaż OctoCamo zmienia kolor, by Snake mógł wtopić się w otoczenie. Często jednak wydawało mi się, że kolory są źle dobrane i bohater wcale nie był niewidoczny. Żaden



□ Znam zakończenie sagi Snake'a, ale żeby dokopać się do wszystkich niuansów i ogarnąć całość, będę musiał zagrać jeszcze przynajmniej kilka razy. Nie mogę się doczekać.

dobrze widzący człowiek nie miałby problemów z zauważeniem go, więc musiałem zerkać na wskaźnik stopnia wtopienia się w otoczenie, by upewnić się czy przypadkiem nie zostanę dostrzeżony. Nie jest też tak, że strój reaguje na każdy element otoczenia; zmiany nie następują płynnie – trzeba się zatrzymać i chwilę poczekać, by kamuflaż dobrał „odpowiednie" kolory. Można tę opcję wyłączyć, choć prawdę mówiąc nie mam pojęcia po co. Na hardzie bez pomocy OctoCamo nie da się pozostać niezauważonym.

Oczywiście w trakcie scenek przerywnikowych kamuflaż nie wyłącza się i Snake wygląda tak, jak jeszcze moment wcześniej w trakcie gry. Wykonanie tych filmików to niekwestionowane mistrzostwo, jest napięcie, są dramaty, doskonały montaż, nieprawdopodobne ujęcia kamery i ogromna dynamika. To ostatnie nie dziwi, to już nie jest ślamazarna, spokojna gra. Zrozumiecie, gdy zagracie sami, ale niech za przykład posłuży płynne przechodzenie ze scenki prosto do gry, najczęściej do walki. Chyba właśnie w tych momentach MGS4 najbardziej imponował mi wyglądem. Zwłaszcza naturalnie poruszające się, pięknie wykonane postacie. Również te, o których jeszcze nie wiecie. Przysięgam, że zaszokuje Was ich obecność w grze.

ANYONE GOT A SMOKE?

Pierwsza misja na Bliskim Wschodzie kończy się dla Węża boleśnie. Zanim zacznie się następna, bohater wraca do bazy wypadowej – samolotu Otacona, w którym dowiaduje się, co czeka go dalej. Ekran podzielony jest na trzy części, na większej (można dla niej zastosować opcję full screen) trwa scenka. Na najmniejszej wyświetlone są dodatkowe informacje na temat celów misji. Trzeci kawałek jest najbardziej niesamowity. Można sprawdzać widok z różnych kamer, ale także jeździć po samolocie robocikiem Mk. II i patrzyć co robi Sunny, córka Olgi odbita z rąk Patriotów. Dziewczynka próbuje smażyć jajka, gra na PSP, generalnie szuka dla siebie zajęcia w wolnych chwilach nie spędzonych przed komputerem. Wirtualny świat jest dla niej jedynym, jaki zna, bo Otacon ukrywa ją w obawie o jej życie. Nie bez powodu dziewczynka ma problemy z wymową. A ja głupi narzekałem na sposób, w jaki mówi, po obejrzeniu trailerów...

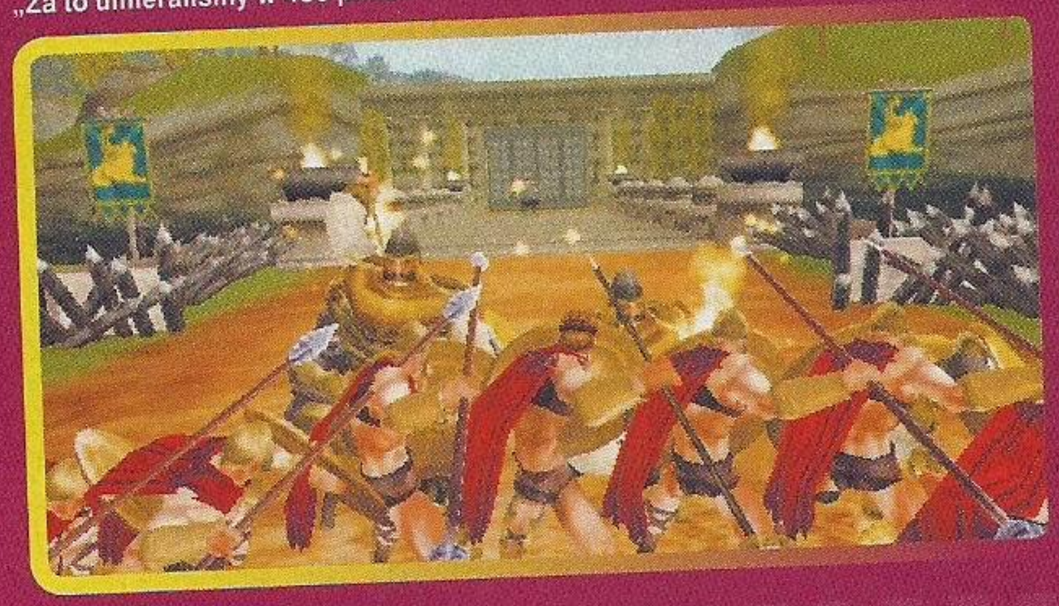
Wystarczy! Nic więcej mnie mogę zdradzić. I tak powiedziałem zbyt dużo, choć tak naprawdę nie powiedziałem jeszcze niczego. Krótko na koniec: podkładający głos Snake'a David Hayter robi wszystko co może, by brzmieć jak stary, schorowany człowiek i świetnie mu to wychodzi, inne postacie brzmią jak trzeba, czyli doskonale, a muzyka wyciska łzy z oczu. Chóralne śpiewy, akustyczna gitara, ale też ciężkie riffy – wszystko jest na miejscu. Obawiałem się czy Kojima poradzi sobie z tą grą, ale wyszło lepiej niż sobie wymarzyłem. Teraz trzeba czekać na ostatnie szlify, uruchomienie serwerów do gry online i możemy zanurzyć się po uszy w świecie najlepszej gry na PS3. Do licha z GTA, Snake rządzi.

//Mielu

TE GŁUPIE OBRAZKI

SPARTANIE 300 : 0 PSP

Ekranizacja komiksu 300 Franka Millera jest jednym z chwalebnych wyjątków od wspomnianej przeze mnie poprzednio zasady – że tak naprawdę nie ekranizuje się konkretnych komiksów, a jedynie papuguje podstawowe postacie i założenia. Zack Snyder zaś, podobnie jak Robert Rodriguez przed nim, przeniósł 300 na ekrany kin z ogromnym szacunkiem dla oryginału, odtwarzając wiernie nie tylko większość scenariusza, ale także warstwę graficzną i kolorystykę. Po tym jak film zarobił coś koło nieskończoności miliardów dolarów, nie zdziwiłbym się gdyby growe adaptacje bitwy pod Termopilami posypały się z lewa i prawa. RTSy? Nawalanki? Gierka na DSa polegająca na wywrzeszczeniu „This is Sparta!" do mikrofonu i walnięciu stylusem w klatę perskiego posła? Mało co by mnie zdziwiło. W zamian dostaliśmy jedno jedyne, do tego bardzo smętne, pierdnięcie na PSP. 300: March to Glory był prymitywnym, brzydkim i niedorobionym hack n'slashem, pełnym kretyńskich rozwiązań (malejący pasek falangi, dobry Boże) i przynoszącym autentyczny wstyd materiałowi źródłowemu, obojętnie czy za ów potraktujemy film, czy komiks. Jak mógłby rzec którykolwiek z walecznych 300: „Za to umieraliśmy w 480 p.n.e?"



CZĘŚĆ DRUGA

SPARTANIE, GALOWIE I NIEBIESKIE LUDZIKI

W POPRZEDNIM ODCINKU ODWIEDZILIŚMY TERYTORIUM KOMIKSOWEGO ŚWIATKA OPANOWANE PRZEZ FACETÓW W FAJANSIARSKICH KOSTIUMACH strzelających różnokolorowymi promieniami z części ciała i zwalczających Bardzo Złych Panów próbujących w bliżej nieokreślonym celu podbić błękitną planetę. Ale komiks to wszak bardzo pojemne medium i poza granicami rajtuzowego kontynentu egzystuje masa różnorodnych opowieści, w których Superman nie ratuje Lois, a Batman nie każe Robinowi wsiadać do Batmobilu. Są to historie na tyle zróżnicowane, że niespecjalnie poddają się kategoryzacji. Dlatego, jako że nie przychodzi mi do głowy mniej lub bardziej odpowiednie miejsce, żeby zacząć – zacznijmy od naszego podwórka. Nie, nie Polski, aż tak dobrze to nie ma – raczej od owego mistycznego obszaru, na którym niby znajdujemy się od bardzo dawna, ale – jak twierdzą niektórzy – nie do końca. Europy, znaczy się.

BOOOM

Komiks europejski rozwinął się w dużej mierze niezależnie od jego amerykańskich kuzynów i dlatego stanowi zjawisko odmienne, zarówno jeśli chodzi o status kulturowy, jak i styl wydawniczy, a także samą formę. Prawdopodobnie najbardziej charakterystycznym przykładem odmienności europejskich historyjek obrazkowych od tych zza wielkiej wody jest komiks frankoński. Zaś tytuł najpopularniejszego bohatera należy się niepozornemu wąsatemu Galowi. Asteriks po raz pierwszy zaprezentował się szerszej publice w roku 1959 i do dziś pozostaje jednym z głównych francuskich towarów eksportowych, obok wina, mimów i chorób wenerycznych. Komiks o przygodach Asteriksa i Obeliksa szybko zdobył sobie olbrzymią popularność w Europie, za sprawą doskonałych, zabawnych, a zarazem inteligentnych scenariuszy Rene Gościnnego i z miejsca rozpoznawalnych rysunków Alberta Uderzo. O ile jednak w oryginalnej formie ich dzieło pozostaje prawdziwą perełką komiksu (nie tylko) europejskiego, o tyle adaptacje na inne media dawały zazwyczaj umiarkowanie pomyślne rezultaty. Zarówno filmy animowane jak i aktorskie mogły się co prawda podobać (zdania są podzielone), ale z materiałem źródłowym miały zazwyczaj wspólne tylko podstawowe założenia. Podobnie było z grami. Nie wszy-

scy zapewne wiedzą, że mikrych rozmiarów Gal dorobił się niemal 30 gier, poczynając od prościutkich platformówek na Atarynkę i C-64, poprzez chodzone nawalanki na automaty, kolejne odsłony na Mega Drive, GameBoya i PC, aż po nowożytne produkcje na PS2 i GCN. Z tej masy tytułów, zaledwie kilka było niezłych, spora ich część była skończonymi gniotami, większość zaś była po prostu średniawa – praktycznie żaden jednak nie oddał sprawiedliwości komiksowemu oryginałowi. Kilka miesięcy temu ukazała się najnowsza gra z cyklu – Asteriks na Olimpiadzie (PS2, Wii, NDS, PC) – prosta zręcznościówka potrafiąca co prawda zapewnić chwilę frajdy młodszym graczom, ale zarazem powtarzająca grzechy swych poprzedników – prymitywizując materiał źródłowy. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że filmowym adaptacjom także nie udało się tego uniknąć, trudno mieć pretensje do twórców gier. Z drugiej strony, może właśnie wypadałoby – w końcu od najprężniej rozwijającej się dziedziny kultury wypada wymagać więcej niż od jakiegoś tam kina.

Innym europejskim komiksem, niemal dorównującym popularnością (a gdzieniegdzie przewyższającym) Asteriksowi są... Smerfy. Tak, zgadza się, te podłe niebieskie karły, które swego czasu zabawiały miliony polskich dzieciaków przed wieczornymi wiadomościami. Błękitne pokurcze o nieodgadnionym sposobie rozmnażania trafiły jak dotąd do kilkunastu gier, a także sporej ilości programów edukacyjnych i tym podobnych wynalazków. Jako że komiks przeznaczony był tym razem głównie dla brzdąców, podobnie sprawy się miały z growymi adaptacjami. Niemal wszystkie tytuły były platformówkami, z nielicznymi wyjątkami takimi jak popularny swego czasu w Polsce – głównie z racji dubbingu z udziałem aktorów podkładających głosy w wieczorynce – Smerfoteletransporter. Ale dość o ludkach w białych majtkach, zaczynam się czuć jak podejrzanie uśmiechnięty staruszek w prochowcu twierdzący, że ma nieskończone pokłady cukierków w swojej furgonetce.

SPLUNK

Czas napuścić do artykułu nieco testosteronu, a w tym celu przeniesiemy się na barbarzyńskie wyspy brytyjskie, gdzie potomkowie okrutnych Anglów, Sasów i Normanów tworzą komiksy o umięśnionych panach obchodzących się brutalnie z każdym, kto wejdzie im w drogę. Oni to właśnie stworzyli niejako swoją wersję przygód Smerfów, z tą drobną różnicą, że w anglosaskiej wersji niebieskie ludki gustują w wojskowych mundurach, wielkich giwerach i nieco mniej bezkonfliktowym rozwiązywaniu problemów. Taki brytyjski Smerf zwie się Rogue Trooper, a zrodził się w umysłach Gerry'ego Finley-Daya i Dave'a Gibbonsa, na zlecenie magazynu 2000AD, jednego z ważniejszych periodyków komiksowych w UK. Futurystyczna historia wojny, w której udział biorą sztucznie wyhodowani super-żołnierze o niebieskim odcieniu skóry, doczekała się trzech wirtualnych inkarnacji – jednej 8-bitowej, jednej 16-bitowej i najnowszej, wydanej na konsole poprzedniej generacji, całkiem udanej, choć nieskomplikowanej strzelanki. Inną, jeszcze barwniejszą postacią zrodzoną z chorych umysłów autorów 2000AD jest Judge Dredd. Dla tych, którzy Sędziego nie znają (mięczaki!), wyjaśnię pokrótce, iż Dredd jest przyszłościową kombinacją gliniarza, sędziego i ławy przysięgłych – bezlitośnie rozprawiającym się z falą przestępczości w Mega City One. Facet jest nieskończenie oddany swej pracy i absolutnie pozbawiony poczucia humoru. Jego Praworządność pojawił się jak dotąd w zaledwie dwóch grach – sympatycznej platformówie na SNESa i MegaDrive oraz mocno średniawym FPS-ie Dredd VS Death (PS2, PC, XBOX, GCN).

SPLUNK

Ale zostawmy deszczową i przygnębiającą krainę wyspiarzy i przenieśmy się ponownie za ocean, do krainy hamburgerów i łatwego dostępu do broni palnej. Tam właśnie, obok głównego nurtu komiksu superbohaterskiego, rozwinęło się prężne podziemie, w którym aspołeczni chudzielcy pokroju Crumba czy Burnsa mogli tworzyć kwaśne historię o czym tylko zapragnęli. Do tego grona zalicza się Steve Purcell, sympatyczny Amerykaniec nie rozstający się ze swym wiernym kapeluszem. W jego to pokracznej psychice zrodziły się postacie Sama i Maxa, animorfów prowadzących agencję detektywistyczną. Oryginalny komiks, wyśmiewający klasyczne wyobrażenia o Ameryce, z archetypem twardego gliny na czele, a przy tym będący kawałkiem zwariowanej rozrywki, przez długi czas nie był wznawiany, co zaowocowało tym, że swego czasu jego cena na rynku wtórnym oscylowała wokół 300$. Sam i Max dali się poznać graczom przede wszystkim za sprawą klasycznej przygodówki Sam n' Max Hit the Road, wydanej przez LucasArts w 1993 roku. Barwne postacie i ciekawe zagadki przyprawione absurdalnym poczuciem humoru szybko zapewniły grze kultowy status. Ponad dekadę i jedną nie wydaną produkcję później (Freelance Police), pies i królik powrócili w formie growego serialu za sprawą firmy Telltale Games. Pierwszy sezon ukazał się niedawno w naszym kraju, więc jeśli komuś kurzy się w domu PeCet i ma ochotę na porządną przygodówke w starym stylu – niech uderza. Innym bohaterem niezależnego komiksu, który doczekał się własnej gry przygodowej, w dodatku także w formie seryjnej i za sprawą Telltale Games, jest niejaki Bone – kościany ludek stworzony przez Jeffa Smitha. Niestety, materiał nie okazał się przesadnie nośny i powstały tylko dwa epizody serii.

Wypełzając z komiksowego podziemia i łypiąc na jedną z wielu gazet codziennych, zauważyć możemy przynajmniej dwa popularne paski komiksowe, którym zdarzyło się nawiedzić – co najmniej kilkukrotnie – światek gier. Mowa oczywiście o ulubieńcu milionów – tłustym kocurze Garfieldzie – który jak dotąd podjął nadludzki wysiłek wystąpienia w kilkunastu platformówkach, w których biega i skacze po platformach, zupełnie jak nie zwykł tego robić w komiksie, oraz nie mniej popularnych, choć mniej znanych w Polsce Fistaszkach. Snoopy i spółka pojawili się na przestrzeni dwudziestu lat w kilku niskobudżetowych grach, niestety żadnej specjalnie udanej.

KA-CHUK

Amerykański rynek komiksowy to jednak nie tylko superbohaterski mainstream, skwaszony underground i paski gazetowe. Jest to twór na tyle ogromny i zróżnicowany, że pozostaje w nim sporo miejsca na historie i bohaterów nie dających się jednoznacznie sklasyfikować. Jednym z nich jest Hellboy. Stworzony przez Mike'a Mignolę sympatyczny czerwonoskóry zakapior ze spiłowanymi rogami nie miał jak dotąd zbytniego szczęścia do gier. Wydana na początku wieku na PC i PSX przez upadłą niedługo później firmę Cryo gra akcji próbowała co prawda oddać specyfikę rysunków oryginału, co nie zmienia faktu, że gra była tragicznie przestarzała, brzydka i praktycznie niegrywalna. Obecnie w produkcji znajduje się Hellboy: Science of Evil, przy której dłubie Konami. Zapowiada się rzetelna produkcja action-adventure, szkoda tylko że po drodze zgubiła się unikalna stylistyka graficzna komiksu.

Do bohaterów, którzy przy przeniesieniu na inne media utracili sporo ze swego oryginalnego charakteru można bez wątpienia zaliczyć znane chyba wszystkim żółwie ninja. Oryginał, wykreowany przez Kevina Eastmana i Petera Lairda, cechował się sporą dawką przemocy i dość mroczną atmosferą. Tworzone na jego bazie gry czerpały zaś raczej z ugrzecznionego serialu animowanego, co wcale nie oznacza, że były słabe – co to, to nie. Okres świetności gier z Żółwiami przypada na wczesne lata 90., kiedy to ukazały się tak rewelacyjne chodzone naparzanki, jak TMNT: Hyperstone Heist (1992 – Sega MegaDrive) czy Turtles in Time (1992 – SNES). Niestety, Leonardo i reszcie ekipy niespecjalnie udaje się powrót do formy. Najnowsze gry, już trójwymiarowe – w tym oparty na niedawnej animacji TMNT – straszą niedoróbkami i ogólnym wypraniem z pomysłów.

Podobny los spotkał Maskę – postać kojarzoną raczej z przebojem kinowym z Jimem Carreyem niż z wykręconym i dość okrutnym komiksem, na którego kanwie powstał. O dziwo, obdarzony wielkim potencjałem dosłownie zamaskowany bohater wystąpił zaledwie w jednej grze – sympatycznej, acz prościutkiej platformówce na SNESa. Natomiast grą, która – paradoksalnie – czerpała w znacznej mierze z komiksowego oryginału zamiast z telewizyjnych czy kinowych adaptacji, była Men in Black: The Game. Niestety, nie zmienia to faktu, iż była po prostu słaba – krótka, oprawiona w mdłą grafikę i niespecjalnie wciągająca. Zresztą, gry z Facetami w Czerni w rolach głównych nigdy z tego dołka nie wyszły.

Raz po raz twórcom gier zdarzało się także sięgać po bohaterów komiksów. o których nie pamiętał już pies z kulawą nogą. O dziwo, przypadki te zaowocowały kilkoma bardzo udanymi tytułami – jak chociażby dwie pierwsze (bo wszystkie kolejne już niekoniecznie) gry o czerwonoskórym pogromcy dinozaurów Turoku (który karierę w świecie komiksu zaczynał jeszcze w latach 50.) albo obie części przygód Mike'a LeRoi, lepiej znanego jako Shadowman. W tym akurat przypadku doszło do ciekawego sprzężenia – stworzona przez Acclaim doskonała gra zmodyfikowała założenia pierwowzoru w tak udany sposób, że zmiany zostały zaadoptowane także do wersji obrazkowej, tworząc jedyny od tamtej pory słuszny wizerunek postaci.

AMERYKAŃSKI RYNEK KOMIKSOWY TO JEDNAK NIE TYLKO **SUPERBOHATERSKI MAINSTREAM, SKWASZONY UNDERGROUND** I PASKI GAZETOWE. JEST TO TWÓR OGROMNY I ZRÓŻNICOWANY

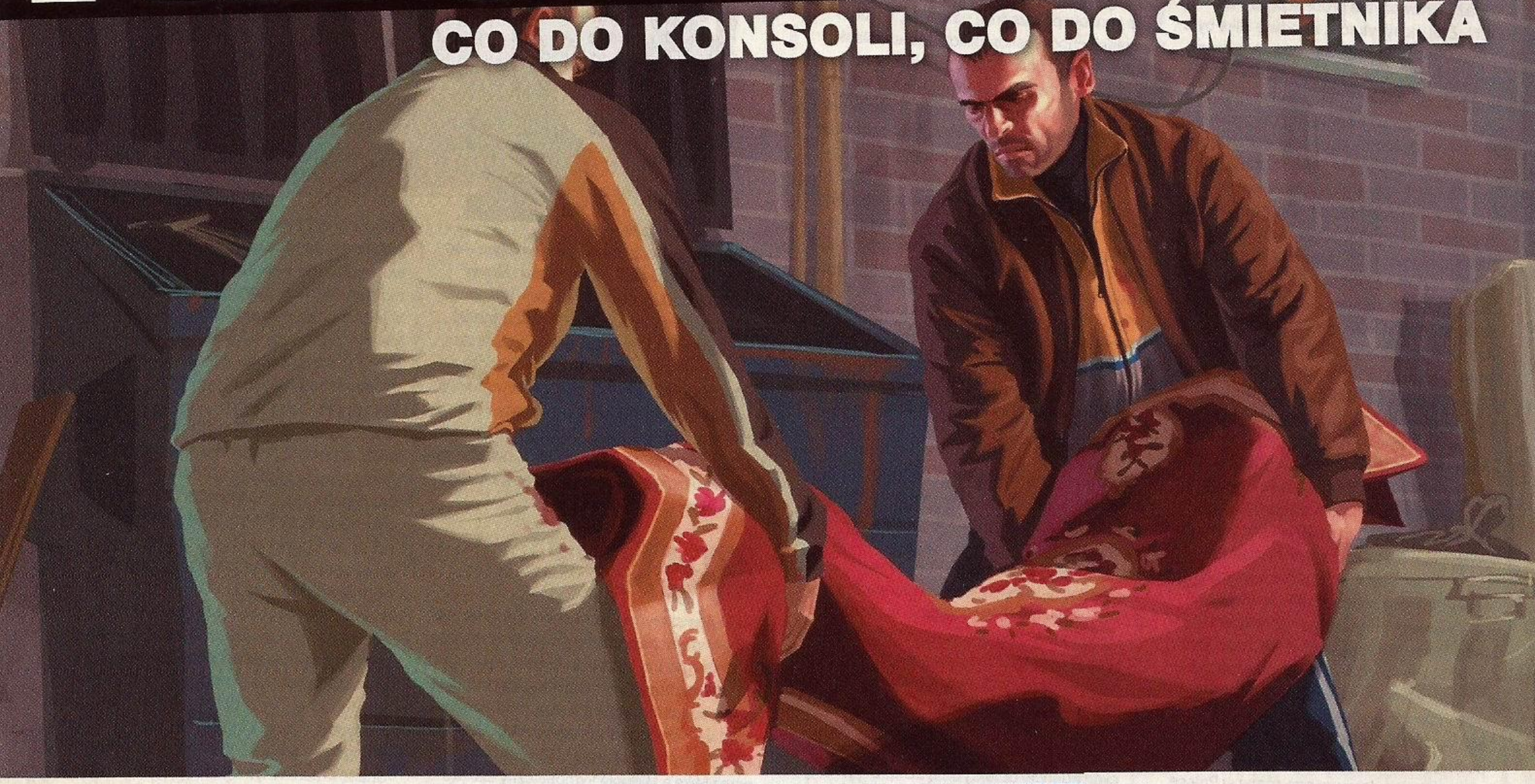
SQUINCH

Przykłady przenikania się obu mediów można by mnożyć, skala zjawiska jest tak wielka, że gdyby je szczegółowo opisać, zajęło by pewnie kilka numerów enplusa. Dlatego też – żeby nie było wątpliwości – zdaję sobie sprawę, że w powyższej radosnej wymieniance brakuje wielu tytułów, nieraz zdecydowanie wartych wzmianki – jak chociażby całkiem udanego FPS-a na podstawie XIII Van Hamme'a i Vance'a, czy gier z serii Alien VS Predator (oba potwory zrodziło kino, ale to w komiksie nastąpiło ich pierwsze spotkanie). Mieszanie światów gier i komiksu trwa w najlepsze, ostatnio zahaczyło nawet o stosunkowo młodą gałąź historyjek obrazkowych, jaką jest komiks sieciowy. Jaskółką tego trendu jest On the Rain-Slick Precipice of Darkness, tworzona w oparciu o zaliczający wahania formy, acz cieszący się olbrzymią popularnością Penny Arcade.

Na dziś to tyle, zapraszam za miesiąc do ostatniej części naszego małego crossoveru, w którym odwrócimy role i przyjrzymy się komiksom opartym na grach. Do przeczytania. I obejrzenia. ■■ **DrMax**

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED CZERWIEC 2008

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
Wielka podróż Snake'a dobiegnie końca. Jednak wcześniej Wąż ostatecznie rozprawi się z Liquidem. Albo na odwrót.

HAZE
Opóźniona o ładnych kilkanaście miesięcy gra ma szansę ostro namieszać wśród strzelanin fpp. Zapowiada się wybornie.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
„Nazis. I hate these guys."

Przemoc – tak, seks – nie

W ludzkiej psychice jest miejsce zarówno na rzeczy wielkie i wzniosłe, jak i na te, które najlepiej przemilczeć. Bo wstyd. Nie ma co ukrywać, że czasami nie udaje się stłumić pierwotnych popędów, a niektórzy z nas, uważający się za cywilizowanych i światłych, lubią mimo to czasem wrzucić na ruszt krwawy film ociekający flakami czy zagrać w grę, która – jakkolwiek wspaniała od strony technicznej by nie była – obrazuje zabijanie. Zabijanie. Nie jestem pewien, czy wszyscy sobie z tego zdają sprawę, ale mówimy tutaj o pozbawianiu życia innej osoby. Sposób na uzmysłowienie sobie o co tak naprawdę chodzi jest prosty, na pewno drastyczny i bez wątpienie kontrowersyjny. Wystarczy wyobrazić sobie, że zabijana na ekranie postać to ktoś bliski: mama, siostra, może córka. Czuje się to gdzieś w okolicach żołądka, ale tylko wtedy, jeśli faktycznie się na tym skupić. Czytając o swoim hobby, które sprawiać ma przyjemność, trudno o refleksję nad tym, dokąd dotarła ludzkość, ale też wcale nie chcę do tego nawoływać. Nie mówię o pedofilii w kościele, o filmach z egzekucji, które można znaleźć w telefonach dzieci z podstawówki, nawet nie wspominam o zezwierzęceniu, jakie dopadło branżę filmów dla dorosłych (dosłownie i w przenośni), które potrafią skrzywić psychikę i wyobrażenie o intymności niewykształconemu umysłowi. To nie czas i miejsce na to. Chcę powiedzieć natomiast o fenomenie dotykającym branżę rozrywkową tak mocno, że zostaje ślad.

„Piła", „Hostel", „Wzgórza mają oczy". Kto widział, ten wie, że twórcy tych filmów dawno temu przekroczyli granice dobrego smaku. Posunęli się tam, gdzie zaczyna być naprawdę nieprzyjemnie. Zło w najbrudniejszej postaci dostępne w sieci dla każdego, kto sięgnie ręką do klawiatury. Gry na tym tle wypadają jak kolorowanki dla najmłodszych. Odstrzelenie ręki, głowy, rozcięcie na pół? To groteska, cierpienie growych „ludków" nie wypada nawet w promilu tak sugestywnie, jak we wspomnianych filmach. Propagowanie przemocy jako jedynej słusznej drogi rozwiązywania problemów jest poważnym dylematem współczesnej cywilizacji. A seks? George R.R. Martin, wybitny pisarz i obserwator życia pisze: „Czasami dostaję listy od czytelników, którzy są zniesmaczeni scenami seksu w moich książkach, ale dziwne, że nikt nie reaguje na opisywaną nieopodal przemoc. To smutne odzwierciedlenie mentalności amerykańskiego społeczeństwa, które oburza się, gdy opisuję jak penis wchodzi w pochwę, ale nie czuje się zakłopotane, gdy topór wchodzi w głowę." Bezduszne okrucieństwo a la „Hostel" przechodzi, zaś niewinne scenki w stylu romantycznej sceny miłosnej z Mass Effect są piętnowane. Gdzie tu rozsądek?

W tym wszystkim jest Rockstar, twórcy jednej z najbardziej dochodowych marek w historii rozrywki. Nie muszą roztaczać niesamowitej otoczki tanimi sztuczkami marketingowymi, gdyż jakość ich produktu jest zdumiewająca. Nie pokazują stosunku płciowego, ale pozwalają pobić staruszkę. Dobrze, że po ulicach nie chodzą dzieci. Pewnie wszystkie grają w GTA i nie do końca rozumieją, że Niko ma dylematy moralne, zdarza mu się mieć wyrzuty sumienia i kieruje się w życiu zasadami. Słowo na niedzielę? Dbajcie o swoich najbliższych i walczcie o ich szczęście. Jak bohater GTA IV.

■■ Qsh

60 **Grand Theft Auto IV** — Xbox 360, PlayStation 3
66 **Naruto: Ultimate Ninja 3** — PlayStation 2
67 **Ninja Gaiden Dragon Sword** — NIntendo DS
68 **Dark Sector** — Xbox 360, PlayStation 3
70 **Mana Khemia** — PlayStation 2
71 **Jumper: Griffin's Story** — Xbox 360, PlayStation 2, Wii
71 **The Spiderwick Chronicles** — Xbox 360, PlayStation 2, Wii
71 **Samurai Warriors: Katana** — Wii
71 **The House of the Dead 2&3 Returns** — Wii
72 **UEFA Euro 2008** — PlayStation 2
73 **Universe at War: Earth Assault** — Xbox 360
74 **Super Smash Bros. Brawl** — Wii
76 **Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts** — PSP
76 **Silverfall** — PSP
76 **Nitrobike** — PlayStation 2, Wii
76 **FlatOut Ultimate Carnage** — PSP
77 **SEGA Superstars Tennis** — Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
78 **FInal Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates** — Nintendo DS
79 **Silent Hill Origins** — PlayStation 2
80 **Mario Kart Wii** — Wii
82 **Pro Evolution Soccer 2008** — Wii

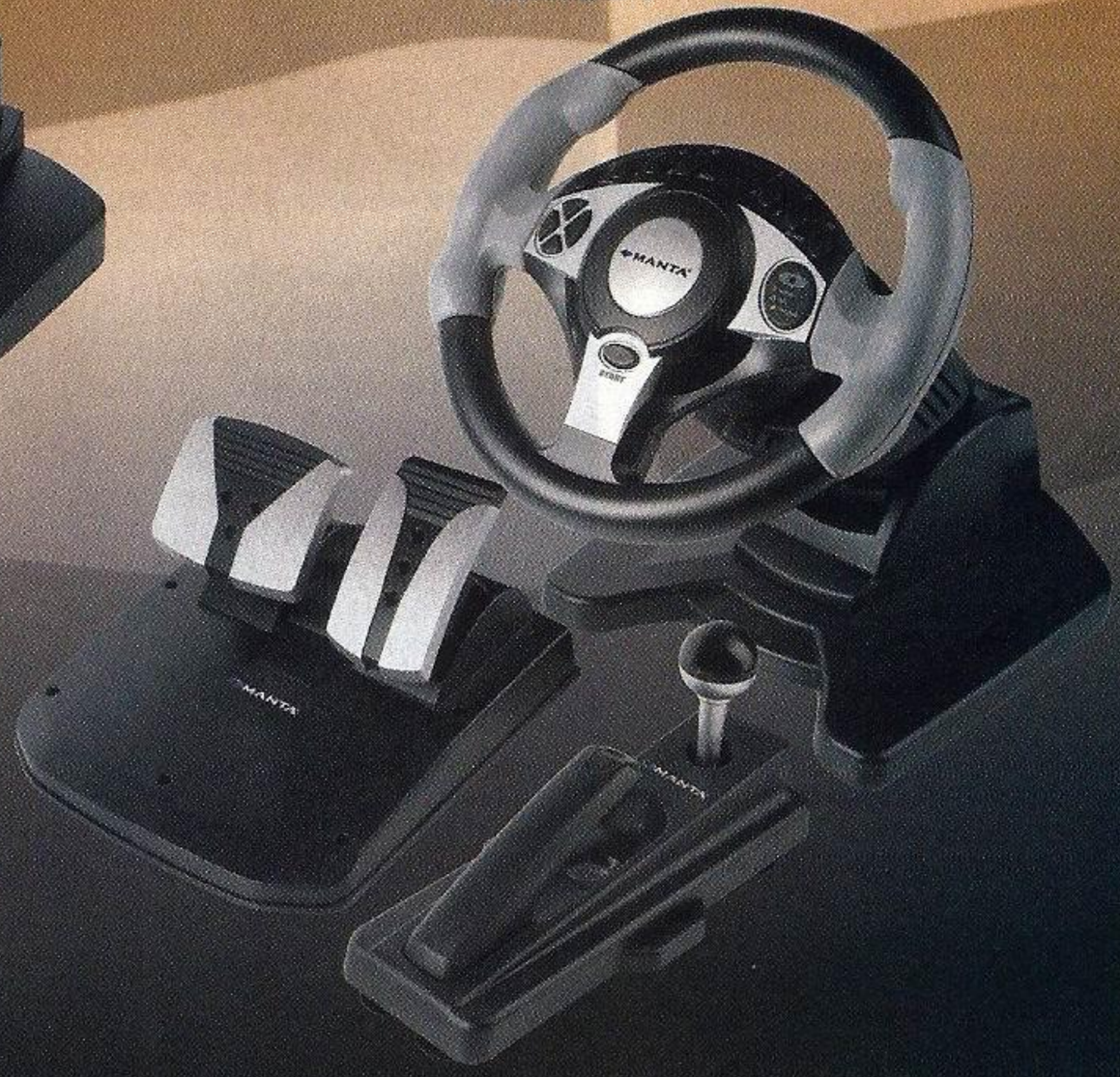
MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Formuła jakości

Racing Wheel
MM621

Compressor Supreme 2
MM622



Twin Turbo 3
MM623

- Dwa niezależne silniki dla zwiększenia efektu wibracji
- Przełączniki łopatkowe przy kierownicy (MM621)
- Kompatybilne z PS3/PS2/PSX/XBOX/PC-USB (MM622 i MM623)
- System Force Feedback (MM623)
- Ergonomiczny kształt oraz wzmocniona konstrukcja

10 YEARS MANTA®

www.manta.com.pl

Finalna wersja produktu może się różnić od tego przedstawionego na reklamie.

grand theft auto IV

NASTĘPNA GENERACJA WŁAŚNIE NADJECHAŁA

txt: qsh

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Drogi czytelniku. Graczu. Przyjacielu. Będziesz uGoTowAny po raz czwarty – ta gra to monstrualne, nieprawdopodobnie spektakularne i rozbudowane widowisko, którym będziesz bawił się przez najbliższy rok. Podobnie zresztą, jak my – już za miesiąc wracamy do tematu wraz z multiplayerem, kolejną częścią poradnika i Gangsta's Paradise. Ubergra. 10/10

Mogę się założyć, że twórcy serii mieli pomysł na czwartą część już w 2001 roku, gdy wydali na PlayStation 2 pierwszą trójwymiarową odsłonę Grand Theft Auto. Jestem przekonany, że już wtedy wiedzieli, iż przez najbliższe lata nie pojawi się konsola, która będzie w stanie ożywić ich wizję. Dali nam więc Vice City, później przyszedł czas na San Andreas. Silnik przechodził modernizację, pchnął na skraj wytrzymałości ówczesny sprzęt. Były jednak kwestie techniczne nie do przeskoczenia. Wraz z pojawieniem się „następnej generacji" pojawiły się obawy; że w sumie te dwie konsole są sprzętowo inne, że oczekiwania są gigantyczne, że nie dadzą rady. Słychać było głosy, że nowa gra powinna dać wszystkiego więcej i wprowadzić zmiany. Zgodnie z nimi, losy bohatera (najlepiej takiego, którego stworzy gracz) rozegrać się miały w wirtualnym już nie stanie, a przynajmniej kraju. Bzdura. Rockstar zawsze forsuje swoje pomysły i nigdy nie zawiodło fanów. Ukłon należy się też pierwszemu i drugiemu GTA. Kto wie, jak wyglądałby dziś rynek, gdyby nie tamte, dwuwymiarowe szlagiery.

→I CHWAŁA. I CZEŚĆ

Uporządkowanie w głowie myśli, a nawet spisanie ich sobie w konspekt nic nie daje, jeśli jest ich – załóżmy bezpiecznie – milion. Mniej więcej tyloma faktami chciałbym się z Wami podzielić, ale niektóre są nie do opisania, ponieważ oddziałują na tę strefę człowieczeństwa, którą się czuje, a nie opisuje. Z całych sił postaram się wspiąć wysoko i opisać to, co dane mi było przeżyć w mieście Liberty City przez grube dziesiątki godzin. Od razu podkreślam też, że tekst jest kompletny z poradnikiem, który przygotowałem wypełniając misje głównego wątku fabularnego. O samej historii starałem się pisać możliwie niewiele i w ogólnikach, żeby nie zdradzać zbyt wiele

COVER SYSTEM Nowy system chowania się za osłoną może nie jest na poziomie Gearsów, ale w GTA sprawdza się wyśmienicie. Prosty i efektywny.

imienny chłopak na posyłki był spoko w 2001, charyzmatyczny Tommy Vercetti idealnie pasował do odpowiednika Miami z 1986, a ciemnoskóry Carl Johnson również spełnił swoją rolę. Niko Bellic przerósł ich wszystkich.

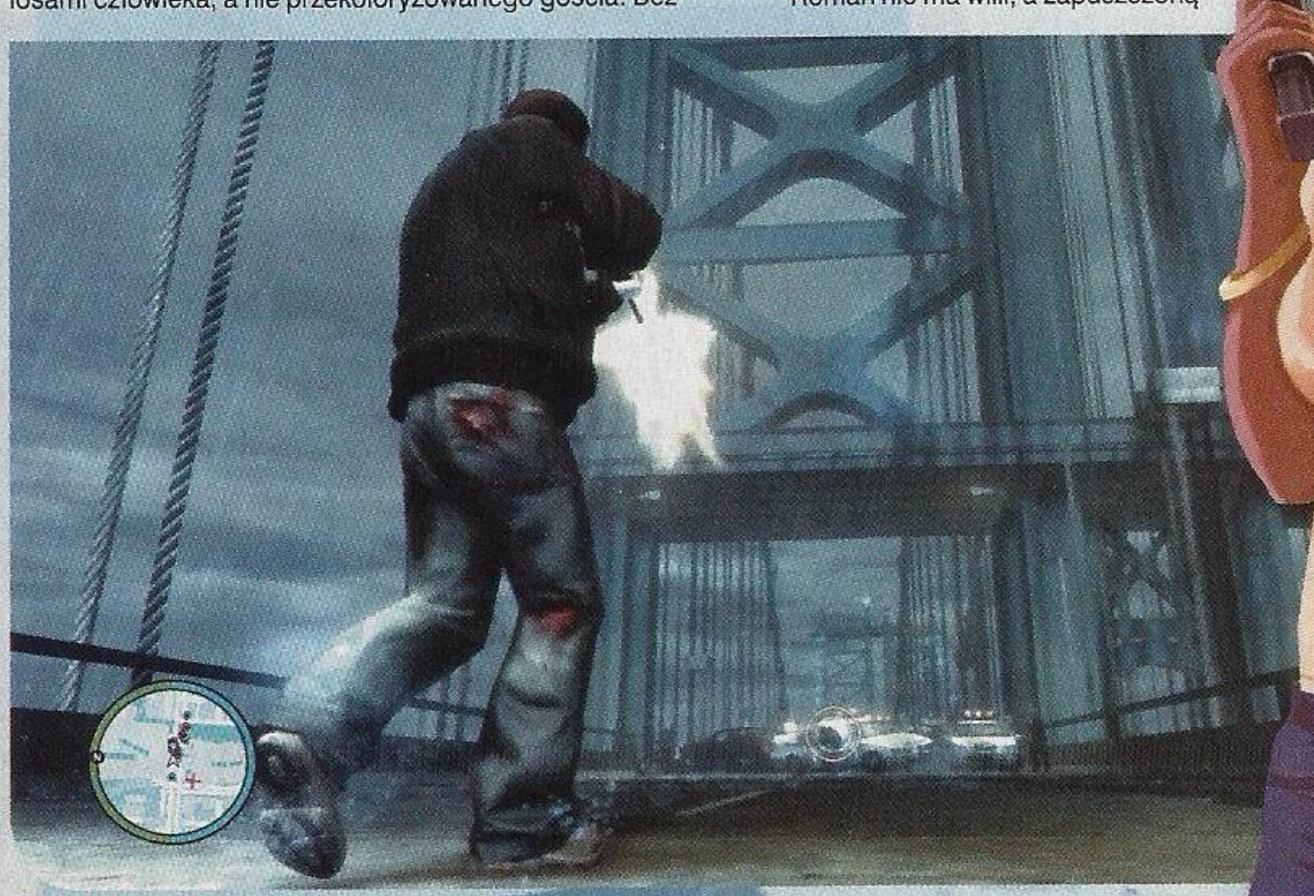
→I NIKO BELLIC

Bohater **GTA IV**, pochodzący z byłej Jugosławii Niko Bellic, przybywa do Stanów Zjednoczonych nocą, na statku wraz z innymi imigrantami. W porcie czeka na niego kuzyn Roman, który pisał w listach do rodziny wspaniałe rzeczy – w końcu los się do niego uśmiechnął i zaczął się spełniać jako właściciel firmy taksówkowej. Najpierw miał jedną furę, ale zaciskając pasa w końcu dorobił się fortuny i otworzył wielki biznes. Przynajmniej tak twierdzi. Zaprasza do siebie Niko, weterana wojny w Bośni, któremu również przydałaby się przesiadka ze starych śmieci, na jakieś nowe, nie tak śmierdzące. Jak szybko się okazuje, w Mieście Wolności Roman nie ma willi, a zapuszczoną

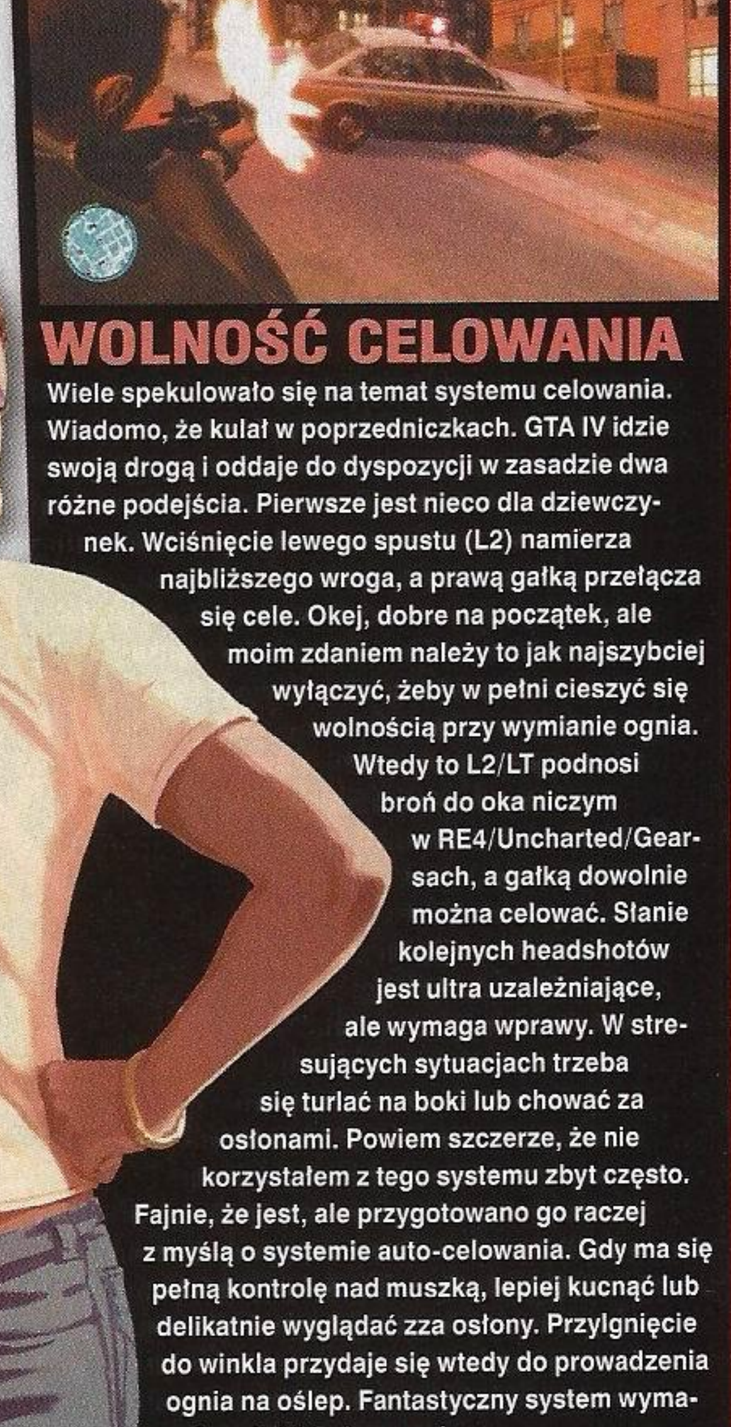
OBCUJĄC Z GTAIV MA SIĘ UCZUCIE... JAKBY TO UJĄĆ: PRZENIKNIĘCIA DO ŚWIATA GRY

i nie psuć nikomu zabawy. Warto zaznaczyć, że do zrozumienia niektórych dialogów wymagana jest dobra znajomość języka angielskiego (radzę włączyć w opcjach napisy), a żeby wyłapać liczne żarty, przydałaby się lektura najlepszych filmów gangsterskich, które są jawną inspiracją niektórych sytuacji czy misji. Jak na przykład „Chłopcy z ferajny". Kto nie widział, ten trąba, to doskonały film.

Obcując z **GTA IV** ma się uczucie… jakby to ująć: przeniknięcia do świata gry. Ciągle towarzyszyło mi poczucie kierowania losami człowieka, a nie przekoloryzowanego gościa. Bez-



POMYŚL NIM STRZELISZ Sztuczna inteligencja ma czasami minimalne problemy. Przeciwnicy unikają, chowają się, zachodzą itd., ale gdy walimy z daleka, czasami tylko stoją i czekają na kulkę. Takie tam nic.



WOLNOŚĆ CELOWANIA

Wiele spekulowało się na temat systemu celowania. Wiadomo, że kulał w poprzedniczkach. GTA IV idzie swoją drogą i oddaje do dyspozycji w zasadzie dwa różne podejścia. Pierwsze jest nieco dla dziewczynek. Wciśnięcie lewego spustu (L2) namierza najbliższego wroga, a prawą gałką przełącza się cele. Okej, dobre na początek, ale moim zdaniem należy to jak najszybciej wyłączyć, żeby w pełni cieszyć się wolnością przy wymianie ognia. Wtedy to L2/LT podnosi broń do oka niczym w RE4/Uncharted/Gearsach, a gałką dowolnie można celować. Słanie kolejnych headshotów jest ultra uzależniające, ale wymaga wprawy. W stresujących sytuacjach trzeba się turlać na boki lub chować za osłonami. Powiem szczerze, że nie korzystałem z tego systemu zbyt często. Fajnie, że jest, ale przygotowano go raczej z myślą o systemie auto-celowania. Gdy ma się pełną kontrolę nad muszką, lepiej kucnąć lub delikatnie wyglądać zza osłony. Przylgnięcie do winkla przydaje się wtedy do prowadzenia ognia na oślep. Fantastyczny system wymagający i skilla, i manuala.

PODOBA MI SIĘ, JAK Z CZASEM POGŁĘBIANY JEST RYS PSYCHOLOGICZNY NIKO. ZAPRZYJAŹNIŁEM SIĘ Z NIM, STAŁEM SIĘ JEGO DOBRYM KUMPLEM, KTÓRY GO NIE OPUSZCZA, OBSERWUJE I PILNUJE MU PLECÓW

norę, jego firma chyli się ku upadkowi, gangsterzy niedelikatnie upominają się o haracz, a do tego nie przeszła mu największa wada – zamiłowanie do hazardu.

Oto jest moment, w którym chciałbym się podzielić dwiema rzeczami jednocześnie. Obie są ważne, współgrają i czuje się je grając. Pierwsze misje polegają w większości na pomocy kuzynowi, szybko pojawia się pierwszy „ważny człowiek" Vlad. Rozmowy w trakcie scenek wprowadzających do misji to teraz tylko jedna z możliwości poznania relacji między bohaterami. Po kilku minutach gry Niko dostaje telefon komórkowy, dzięki któremu pozostaje w stałym kontakcie z przyjaciółmi (i wrogami też). Komórka służy jako notatnik tudzież dziennik oraz mapa i jednocześnie jest łącznikiem ze światem – prosty, ale kapitalny pomysł.

Ale misje to zdecydowanie nie wszystko. Do Romana (i nie tylko) można zadzwonić i umówić się na spotkanie. Panowie jadą do baru, rozmawiają, wspominają stare czasy, snują plany, mogą się upić, co skutkuje ciekawymi efektami wizualnymi. Zwłaszcza za kierownicą – w **GTA IV** można tego bezpiecznie spróbować. A to wszystko dzieje się całkowicie POZA głównym wątkiem fabularnym. Nie jestem pewien, czy zachowania między zadaniami mają większy wpływ na sam przebieg fabuły. Muszę zagrać jeszcze kilka razy i posprawdzać różne rzeczy (pobicie kuzyna, postrzelenie go, nie odebranie ze szpitala), żeby wyszło na jaw, czy da się pokłócić z Romanem. Jestem za to pewien, że doprowadzone na odpowiedni poziom znajomości z niegrywalnymi postaciami owocują wartościowymi bonusami. Ktoś zna kogoś, kto handluje bronią z bagażnika, ktoś inny oferuje „eksportowanie" aut. Dobre kontakty z tymi ludźmi leżą w gestii gracza. Można sobie je odpuścić, odrzucać rozmowy przychodzące, nie odpowiadać na maile, smsy. Jak to się skończy? Musicie sprawdzić sami, bo ja po prostu grałem inaczej. Pewnie wynika to z cech charakteru. Nie potrafię nikogo ignorować nawet w wirtualnym świecie (jasna strona Mocy w Star Warsach, tak samo w Oblivionie). Mam nadzieję, że się rozumiemy. Aha, nie zabraknie też bardzo trudnych,

SZAŁ I EUFORIA

Okrzyknięta rewolucją na długo przed premierą GTA IV, Euphoria to wyspecjalizowane narzędzie symulujące ludzkie ciało. Działa bardzo sprawnie i pozwala na oddanie zachowania człowieka w różnych sytuacjach (nie, nie stresowych czy społecznych). Jak wygląda to w praniu? Biegnący Niko może wpaść pod samochód, co zaowocuje widowiskową sceną wypadku. Do bólu bolesną, ale tak realistyczna animacja wynika właśnie z samego silnika. Za każdym razem, gdy postrzeli się kogoś w nogę, ofiara zachowa się inaczej. Zepchnięty z budynku koleś leci machając rękoma, możliwe, że się czegoś chwyci, a na ziemi naturalnie się rozmaże. Ale obrażenia to nie jedyne momenty, w których działa ten mechanizm. W jednej z misji kieruje się śmieciarką, na pace której stoi dwóch gości. Na zakrętach, podczas hamowania i przyspieszania, bujają się jak trzeba, co wygląda wprost obłędnie. Inne zadanie polega na dostaniu się z tyłu ciężarówki do kabiny. Gdy Niko leży na dachu, a pojazd skręca, można podziwiać prawdziwą sztukę i kunszt nowej generacji mechanizmów. Żegnamy szmacianą lalkę, mówimy „wą" przeprogramowanym animacjom, które – ile by ich nie było – w końcu zaczną się powtarzać. Chcemy więcej gier, w których pijany bohater położy ręce na masce fury, która zatrzymała się przed nim na przejściu dla pieszych.

O MULTI ZA MIESIĄC Zostawiliśmy sobie tryby multiplayerowe i kooperacji na deser. Za miesiąc przyjrzymy się tym wszystkim wspaniałościom i podzielimy zachwytami. Wiadomo, że trybów jest masa, a wspólne zwiedzanie tak pięknego miasta musi rządzić. Obszerne testy już niebawem. Startujemy też z Gangasta's Paradise. Chętni piszą na neon@neo-plus.pl i spotykają się na naszym nowym forum!

POCZTÓWKA Z LIBERTY CITY Od pewnego momentu, jedną z atrakcji turystycznych i towarzyskich jest przelot helikopterem nad miastem. Piękna panorama.

POLICJA CZUWA Nad bezpieczeństwem mieszkańców Liberty City. Jasne, Niko to twardziel, ale nawet on pada po paru seriach.

moralnych wyborów; niektóre z nich mogą doprowadzić do jednego z dwóch fabularnych zakończeń gry. Zobaczenie któregoś z nich wymaga przebicia się przez 90 misji i potrwa przynajmniej kilkadziesiąt godzin, nie licząc oczywiście tych „straconych" na tysiące spraw skutecznie odrywających od głównego wątku.

Spędzanie czasu w towarzystwie Niko to przyjemność. Koleś jest autentycznie zabawny. Czasami zwijałem się przed telewizorem ze śmiechu, bo Niko od niechcenia rzucił jakimś tekstem. Ot, gdy nie uda mu się złapać taksówki, mówi: „widzę, że moje pigułki niewidzialności ciągle działają". Nawet nie chcę poruszać tematu-rzeki, czyli humoru sytuacyjnego czy żartów kontekstowych wynikających z fabuły. Podoba mi się, jak z czasem pogłębiany jest rys psychologiczny Niko. Zaprzyjaźniłem się z nim, stałem się jego dobrym kumplem, który go nie opuszcza, obserwuje i pilnuje mu pleców. To żywy człowiek przeniesiony magiczną siłą do gry. Potrafi poradzić sobie w każdej sytuacji, za wiele w życiu widział, żeby przeraził go jakiś niedoszły gangster. Co ciekawe, część z informacji o jego przeszłości da się usłyszeć tylko w misjach pobocznych, np. na randce. Laska pyta o przeszłość, a Niko – nie kryjąc zakłopotania – opowiada.

BARWNA PLEJADA

Jest więc sobie Niko Bellic, koleś pod czterdziestkę, twardziel z lekkim brzuszkiem, najlepiej radzący sobie w siłowym rozwiązywaniu międzyludzkich konfliktów. Za to jego kuzyn Roman to fujara, mięczak ze słabościami. Nie dość, że wygląda mało atrakcyjnie, to na dodatek wiecznie gra online w karty albo wplątuje się w śmierdzące biznesy. Roman jest z Mallorie, również imigrantką, ale o latynoskich korzeniach. Do nie z kolei przystawia się Vlad, brzydki, zarozumiały pan nikt, który wkurza od samego początku gry. Można się domyślać jak skończy.

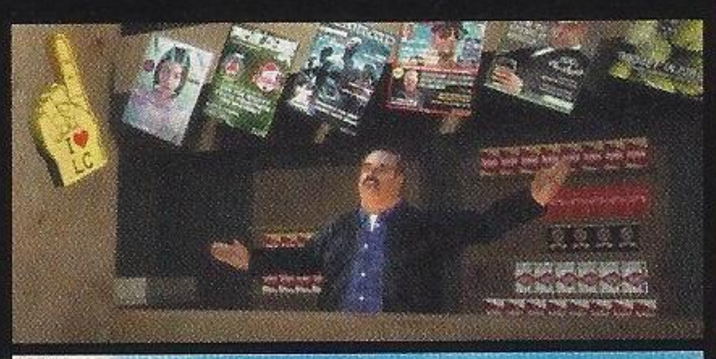
Drabinka znajomości ma poszczególne szczeble. Czasami zleceniodawcami są biedni ludzie w potrzebie, innym razem dystyngowany Włoch, dla którego trzeba ubrać się w garnitur. Z każdej postaci wylewa się niepowtarzalna osobowość, którą tworzą różne składowe. Po pierwsze to, jak i co mówią. W tej kolejności. Little Jacob to rastaman, mówi w taki sposób, że idzie sobie urwać bok ze śmiechu. Nie pomagają napisy, bo one również są typowo jamajskie, że tak to ujmę. Nierzadko sens wypowiedzi trzeba wyłapać z barwy głosu. Jacob bez przerwy jara jointy, a najbardziej rozwaliło mnie: „Pozwól, że nie otworzę okna w samochodzie, chcę, żeby ganja została w środku". Trzeba też na własne uszy usłyszeć jego rozmowę z ziomkiem mu podobnym, albo kłótnię z Elizabetą. No tak nawija, że ni cholery. Brucie z kolei jest nasterydowanym gościem, który wiecznie ćwiczy. Bierze jakieś świństwo, przez co poziom jego energii starczyłby

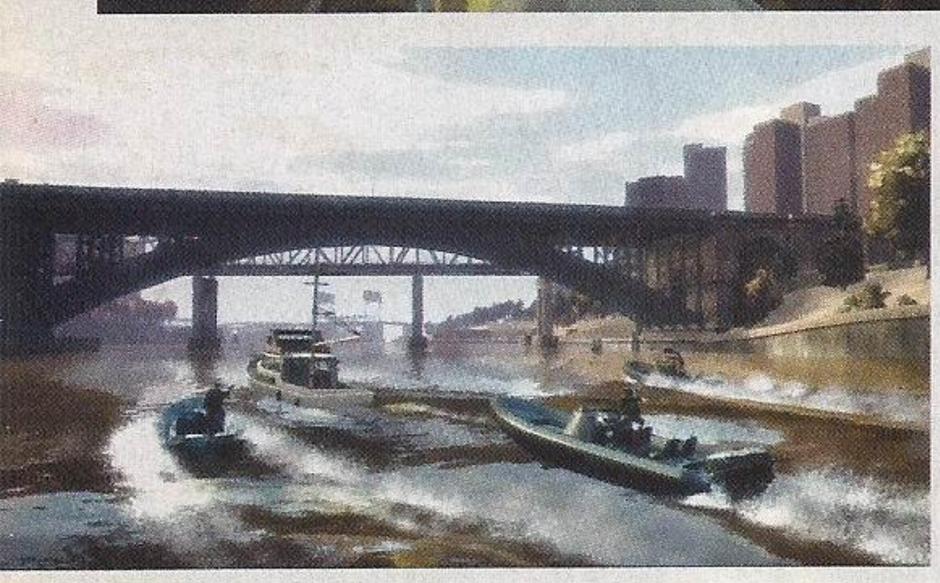
WIELKA PARODIA

GTA słynie z bezpardonowego wyśmiewania wszystkiego, co się tylko nawinie. Cała pop kultura jest dosłownie zmieszana nie tylko z błotem, ale i czymś znacznie bardziej śmierdzącym. Teraz mediów przekazujących drwiny i żarty jest więcej, niż kiedykolwiek. Piwo Pißwasser jest reklamowane przez babkę, która wkłada sobie butelkę głęboko do ust na jednym plakacie, a na drugim wymownie kuca nad flaszką z odsłoniętymi pośladkami (swoją drogą nazwę tego piwa można przetłumaczyć jako „Sikacz"). Klasycznie też stacje radiowe (osiemnaście!) wprost zalewają uszy chłamem (ale i świetną i bardzo różnorodną muzą). Przemianowany serial CSI opowie o losach brzydkich detektywów z przeróżnych miast i przedstawi jednozdaniowe rozmowy inteligentnych inaczej aktorów. „Chcesz dziecko? Teraz to tak proste, jak zalogowanie się do komputera. Nie ryzykuj, że urodzi ci się brzydki lub upośledzony bachor, zamów swojego potomka przez Internet! Jeśli ci się nie spodoba, zapakuj do plastikowego worka i wrzuć do rzeki!" zachęca inna reklama radiowa. Co ciekawe, w DJ'ów wcieliło się kilka znanych postaci, z Iggy Popem na czele. Idź kup Sprunka, maszynkę do golenia z dziewięcioma ostrzami, jakieś psie żarcie z fast-fooda.

To jednak znane motywy. Nowością jest Internet. Tak, w Liberty City działają kafejki, w których można sprawdzić pocztę (mama pisze z ojczyzny), znaleźć partnerkę lub partnera (tak bywa również) na stronie randkowej, sprawdzić newsy ze świata, ściągnąć dzwonki i motywy na komórkę, umówić się na rozmowę kwalifikacyjną i zabić później pracodawcę (taka misja, nie można tak cały czas). Skrzynka mailowa zalewana jest spamem, w który można się wczytać i lać ze śmiechu pod siebie, bo parodiowane jest nawet to zjawisko. Powiększenie penisa, szybkie zarabianie i hasło: „Nic nie rozumiesz? Dobrze."

Telewizja kryje mnóstwo ciekawych rzeczy. Znalazłem w niej m.in. skecze, w których komik śmiał się z tego, że w LC nawet bezdomni się spieszą. Widziałem też odcinek serialu animowanego, w którym główny bohater ubrany był w zieloną zbroję i rozmawiał z wielkim czymś z mackami. Jak widzicie, Rockstar popłynęło do bólu z mediami, jestem przekonany, że pełno w nich niespodzianek, aluzji i easter eggów. Fani będą pławić się w tym miesiącami. Morze tekstu, audycji i programów, a do tego Internet. Nic, tylko odpłynąć do świata GTA IV.





na obdarowanie kilku tancerzy pod sceną na techniawce. Niko robi sobie – nomen omen – jaja z jego przyrodzenia twierdząc, że po takich dawkach musi być ono nie do końca sprawne. „Miałem więcej modelek, niż bulimia" odpiera zarzuty chcący być gwiazdą brukowców Brucie. Często zachęca, żeby dotknąć jego mięśni.

Rozwalił mnie pseudo-gangster. Taki niby twardziel, a tak naprawdę ciota z zanikiem osobowości. Rządzą za to Irlandczycy. Silna rodzina McReary to w pewnym momencie główny zleceniodawca. Braci jest kilku, jest nawet siostra (tak, można z nią iść na randkę, ale „ciepła kawa" wcale nie jest taka prosta), a rządzi mamuśka. Zasady obowiązują też Włochów. Ich sposób poruszania się, cięte riposty i niewybredne żarty po prostu rządzą. W tak bogatym spektrum osobowości znalazło się miejsce dla narkomanów, sympatycznych kobiet, zdrajców, przyjaciół, których poznaje się w biedzie, starych animozji, znajomości sprzed lat... Jak wspomniałem, mówimy tutaj o relacjach między ludźmi. Część z nich jest nieco podkoloryzowana; żeby uwydatnić niektóre cechy charakteru twórcy idealnie oddali budowę ciała i gesty. Gdy zobaczyłem, jak znajomy gej biegnie parkiem, to mało nie spadłem z fotela. Ogólnie koleś gestykuluje jak rasowy homoseksualista, ale – mówiąc językiem gry – nie ten, który wkłada, tylko ten, który daje.

AMFITEATR

Świat przedstawiony w **GTA IV** to przełom na miarę przeskoku w trzeci wymiar. Znacie na pewno syndrom „pocod", na który cierpią wojenne strzelanki po premierze Call of Duty 4. Jestem w stanie zdiagnozować kolejną chorobę i to raczej nieulczalną. Żadnej grze nie udało się zbliżyć rozmachem i pomysłowością do GTA, a próbowało naprawdę wiele. W końcu Rockstarzy sami musieli się pobić i udało im się, ale też nic w tym dziwnego – od października 2004 minęło dobre trzy i pół roku; w tym czasie powstało Liberty City – miasto, jakiego układy scalone żadnej maszyny jeszcze nie liczyły. Nie jest gigantyczne, ale oferuje sto godzin z hakiem dla samotnika. Bez znużenia, za to z tym miłym poczuciem wracania na stare śmieci, gdy z trzeciej wyspy jedzie się tam, gdzie wszystko się zaczęło.

Ranek budzi się leniwie (jedna godzina w świecie gry to dwie minuty czasu rzeczywistego). Słońce pojawia się nad horyzontem, niebo jest bezchmurne, woda delikatnie mieni się odbijanym światłem. Jest coś przed szóstą, ludzie zaczynają spieszyć się do pracy, panie spod latarni właśnie kończą zmianę. Na ulicach powoli robi się tłoczno. W ciągu dnia spotkać można przeróżne postacie (wiem, że to może wydać się niemożliwe, ale przysiągłbym, że przez cały czas, jaki poświęciłem grze, nie spotkałem dwóch identycznych osób). Aktywności, jakich się podejmują, są niesamowicie... Zwyczajne. W parku koleś grabi liście, babka podlewa trawnik przed domem, ktoś inny czyta książkę, dzwoni, niesie zakupy, walizkę, przytyka dłonią słuchawkę do ucha, bezdomni śpią na ławkach, pociągają co jakiś czas z butelki, szwendają się po zaułkach, ziomale stoją i nawijają o pierdołach, znajomi spotykają się w barach, spacerują nad wodą. Grupka ludzi ćwiczy jogę w parku, kolejni uprawiają jogging, siedzą na ławkach, wylegują się na słońcu. Dzielnicowy maszeruje z rękoma splecionymi za plecami i bacznie pilnuje porządku, a w tej dżungli Niko jest tylko elementem układanki; człowiekiem w wielkim mieście.

Poczucie „małości" potęgują dwa subtelne patenty z perspektywą. Pierwszy, gdy jedzie się autem, a kamera trzyma się blisko tyłu i lekko z lewej. Wbrew obawom, w akcji wypada to doskonale, ulice zyskują na szerokości, a poczucie pędu jest znacznie większe. Drugi motyw z kamerą polega na

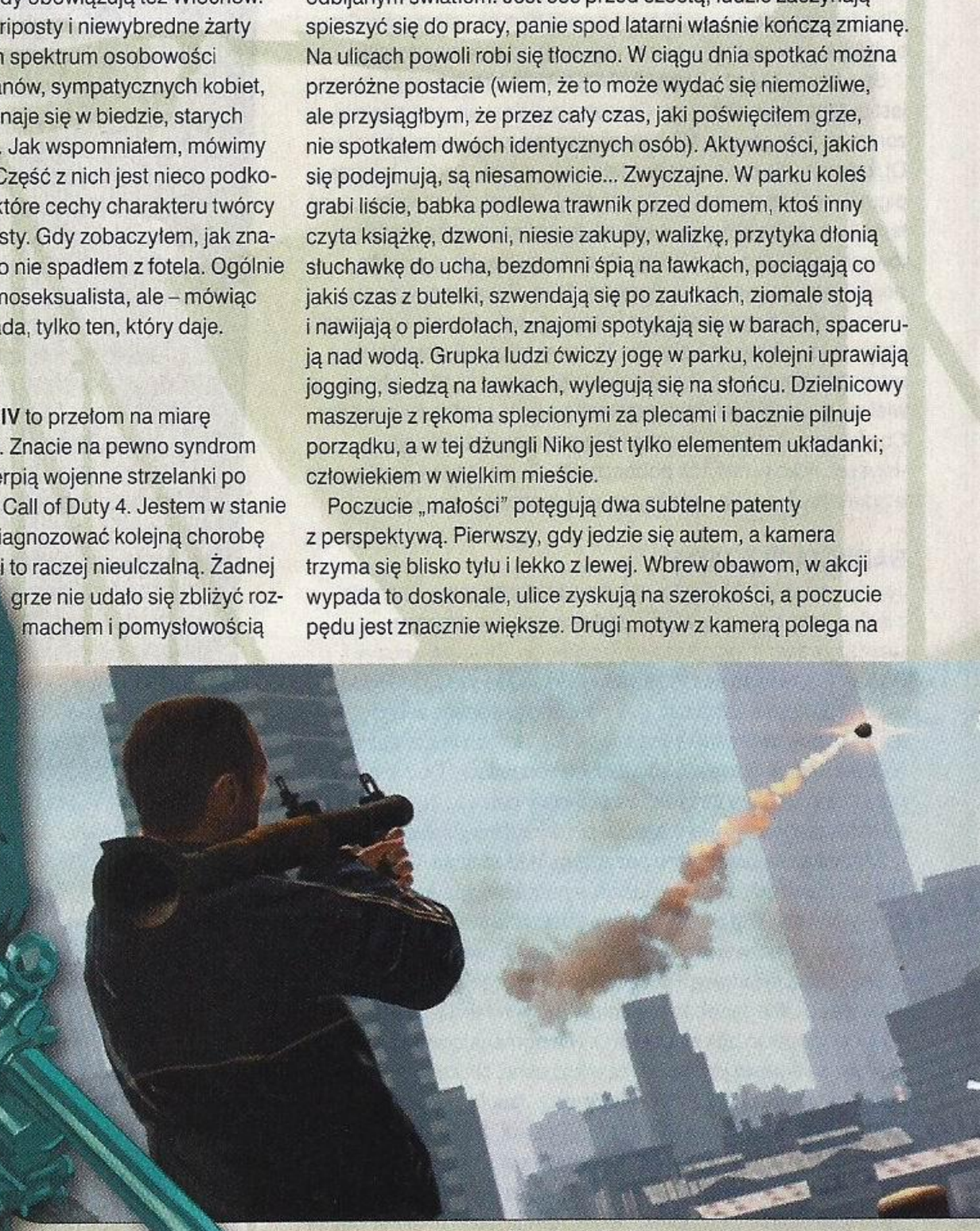
GARŚĆ SPOSTRZEŻEŃ

■ **Walka wręcz jest niezła. Nie jakoś porywczo głęboka, ale nie irytująca. Po zalokowaniu się na przeciwniku (spust) można go okładać rękoma lub z buta, blokować i robić uniki, a po udanym zejściu wyprowadzić serię posyłającą na ziemię. Warto mieć przy sobie nóż.**

■ **Broni jest akurat i nie ma jakiegoś przepychu. Część występuje w dwóch odmianach, zrezygnowano też z poziomu zaawansowania postaci, co wydaje się logiczne. Zawsze warto mieć przy sobie kamizelkę kuloodporną – do kupienia w sklepach.**

■ **Przemieszczenie się po mieście należy do przyjemności, ale czasami trzeba się streszczać. Przywołanie taksówki (L1/LB) to świetny patent. Wsiadając do niej (przytrzymać trójkąt/Y) można wybrać z listy miejsce, do którego chce się dojechać lub podać dowolne zaznaczając je na mapie.**

■ **Sterowanie jest skomplikowane i wymaga wprawy. Po kilkunastu godzinach można swobodnie lawirować w wąskich korytarzach, wchodzić po drabinach, skakać po dachach, zmieniać broń, biegać z bronią przy policzku, a nawet strzelać z samochodu dowolnie przy tym celując.**



ENERGETYCZNE STATSY **Gra pilnie śledzi poczynania gracza, więc można pochwalić się wieloma osiągnięciami. To raz, a dwa to kwestia energii. Zielony pasek okalający radar to zdrowie, a błękitny – kamizelka.**

tym, że gdy ustawi się ją nisko, cały obraz wydłuża się w górę. Wiem, że brzmi to jak jakieś brednie, ale spróbujcie stanąć koło wieżowca i spojrzeć do góry. Żuchwa na swoim miejscu? Podsumowując krótko miasto, wypadałoby użyć następujących słów: skupienie się na jednej aglomeracji pozwoliło twórcom osiągnąć poziom, o jakim nie śnili najstarsi bacowie. Podzielenie jej na trzy (w zasadzie to cztery, ale jedna jest bardzo mała) wyspy połączone mostami wyszło grze na dobre. Liberty City tętni życiem (również nocą), jest wielce zróżnicowane, oferuje port, dzielnicę biznesową, osiedle domków, stare kamienice, wielki park, ciemne zakamarki, do których nie dochodzi słońce, restauracje, fast-foody znanych i lubianych sieci (Burger Shot i ich „Heartstopper"), lotnisko, wesołe miasteczko i wiele, wiele więcej miejsc, które każdy musi odwiedzić. Najlepsze jest to, że wyraźny podział na sektory praktycznie nie istnieje, a całość zachwyca i współgra, jest przemyślana, spójna. Zachwytom nie

OD STRONY TECHNICZNEJ TO NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANY TYTUŁ W HISTORII

ma końca. Dodajmy do tego zmienne warunki atmosferyczne (mgła, deszcz, zachmurzenie małe i duże).

PRZEJEDŹ MNIE

Słówko „auto" nie znalazło się w tytule gry przypadkowo. Środki lokomocji to wielki krok do przodu, rozwinięcie pomysłów, kolejny wyszlifowany na błysk drogocenny kamień. Do prowadzenia samochodów należy się przyzwyczaić i zdać sobie sprawę z kilku faktów. Auta cechują się sporą bezwładnością (jak wszystkie obiekty w sumie). Moim zdaniem model jazdy jest wprost idealnie dobrany. Nierealistyczny, ale sprawiający mnóstwo radości. Niektórych może zrazić „bujanie się" pojazdów, ale... Spróbujcie jechać ostrożnie, delikatnie wychylając gałkę i nie wciskając gazu do dechy. Wtedy jeździ się świetnie, ale nie brawurowo. Jeśli jednak zaczniecie szarżować, liczcie się ze stłuczkami i utratą kontroli nad pojazdem. Jak to tłumaczyć? Niech jakiś śmiałek wsiądzie do amerykańskiego wozu (pojemność – załóżmy – trzy litry), ustawi się w poprzek drogi i ruszy z piskiem opon. W ułamku sekundy straci kontrolę i wyląduje na latarni. I właśnie to zostało oddane w **GTA IV** i za to chwała twórcom. Uchwycili coś, co zdaje się nie mieć nawet nazwy. Ochrzczę to „samochodowością". Gdy ujrzycie z jakim przywiązaniem do detali oddano zawieszenie, podwozie i zobaczycie silnik przez wlot powietrza fury Turismo, zrozumiecie, co mam na myśli. Szczegóły typu ślady po wycieraczkach, zapalanie się światełka w środku auta, gdy ktoś otwiera drzwi, albo zmienianie świateł długich na mijania po

NIE POWTARZAJ SIĘ **Jeśli misja zakończyła się niepowodzeniem, a wymagała dostania się na miejsce autem, powtórzenie jej pozwoli na usłyszenie innych rozmów w trakcie jazdy! Za trzecim i kolejnym razem postacie milczą. Nareszcie nie ma nauki na pamięć kwestii z trudnych misji.**

prostu wrzucają na twarz szeroki uśmiech. No i jeszcze opony. Różnorodność bieżnika to jedno, a drugie to ich przestrzelenie. Guma się zniekształca, a podczas jazdy odrywa, aż spod felgi idą iskry i wydobywa się ten przeszywający odgłos. Ach! Motocykle są świetne, motorówki też, helikopter sprawuje się wyjątkowo udanie. Czuć masę tych środków lokomocji. I można wylecieć z fury przez przednią szybę.

MAM WRAŻENIE

Widzieliście screeny, widzieliście z pewnością trailery poprzedzające premierę, wiecie o tej grze praktycznie wszystko. Od strony technicznej to najbardziej zaawansowany tytuł w historii, kamień milowy w tak wielu aspektach, że aż boli, że po zabawie z nim trzeba wracać do gier mniej udanych. Przez to, że **GTA IV** się pojawiło, wszyscy twórcy gier będą mieli naprawdę pod górkę. Nowa jakość to utarty slogan, do kosza ze wszystkimi „naj". **GTA IV** to król, bezdyskusyjny mistrz świata, moloch, dopracowana i przemyślana, zgrabna, wciągająca, morderczo długa, wymagająca wprawy, przyswajalna, zachwycająca gra akcji, o której nie śniło się graczom nawet w najśmielszych snach. Można grać godzinę albo dobę, ewentualnie odpalić na chwilkę i wyskoczyć z kimś na spotkanie. Opowiedziana historia chwyta za serce, dylematy moralne nie pozwalają zasnąć, ukazane realia czasami śmieszą, innym razem wprawiają w zadumę. Te blisko dwa i pół tysiąca słów nie są w stanie oddać tego, co przeżywa się w czwartej odsłonie Wielkiej Kradzieży Aut.

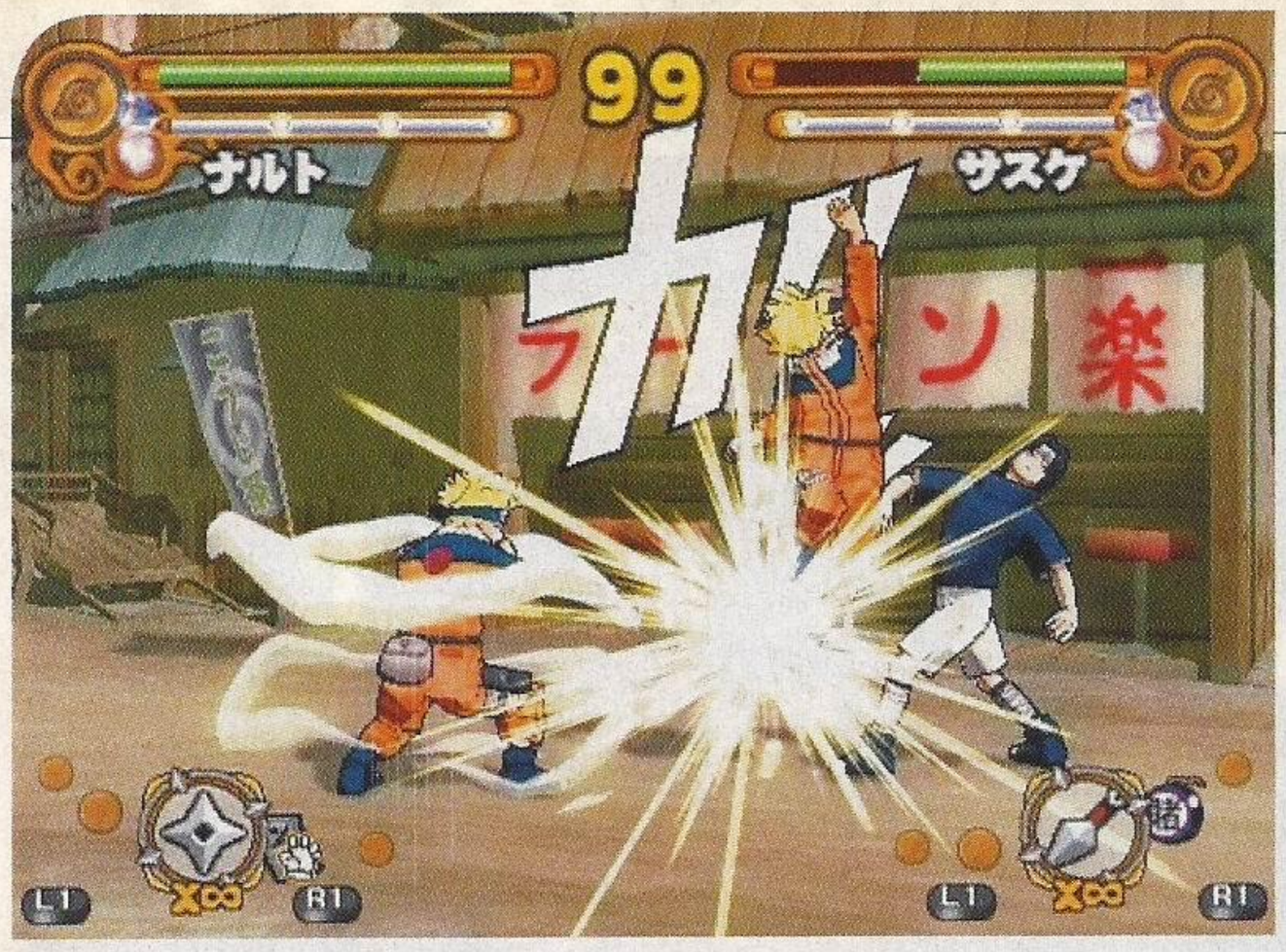
Przełomowa. ■■

OCENA **10/10**

+ ABSOLUTNIE MISTRZOWSKO DOPRACOWANA WE WSZYSTKICH ASPEKTACH
– NIE JESTEM ŚLEPY, ALE NIE DEPCZĘ ŚWIĘTOŚCI

TYLKO JEDNA TAKA GRA

UBIERZ SIĘ CIEPŁO **Sklepy z odzieżą i obuwiem rozsiane są po całym mieście. Część garderoby jest droga jak jasna cholera, ale bycie bandytą z klasą zobowiązuje.**



NARUTO ULTIMATE NINJA 3

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Namco Bandai
- Producent: CyberConnect2
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest (US)
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: To bez wątpienia najlepsza z wydanych dotychczas na PS2 gier z żółtowłosym ninja – kopie po tyłkach obie poprzednie części Ultimate Ninja, ze o Uzumaki Chronicles nie wspominając. Mnóstwo tu wspaniałości dla fanów anime, ponad pięćdziesiąt misji do wykonania, pełno znanych wojowników, naprawdę ładna grafika, dźwięk też niezgorszy. Krótko mówiąc – zdecydowanie warto czekać na europejską premierę. 8/10

EGZEKUCJA GULASHA ODROCZONA!

Ile mnie pamięć nie myli, ostatnim razem, kiedy recenzowałem tytuł na licencji Naruto, poprzysięgłem zemstę na naczelnym, jeśli jeszcze raz skaże mnie na takie męczarnie. Wydawać by się mogło, że właśnie nadszedł moment, w którym powinienem wypełnić złożone przyrzeczenie. Okażę jednak swą łaskę i powstrzymam mordercze zapędy, gdyż kara byłaby niewspółmierna do winy. A to dlatego, że Ultimate Ninja 3 nie jest pasztetem, jakiego się spodziewałem. W sumie to gra dobra, zwłaszcza w obecnej sytuacji PS2.

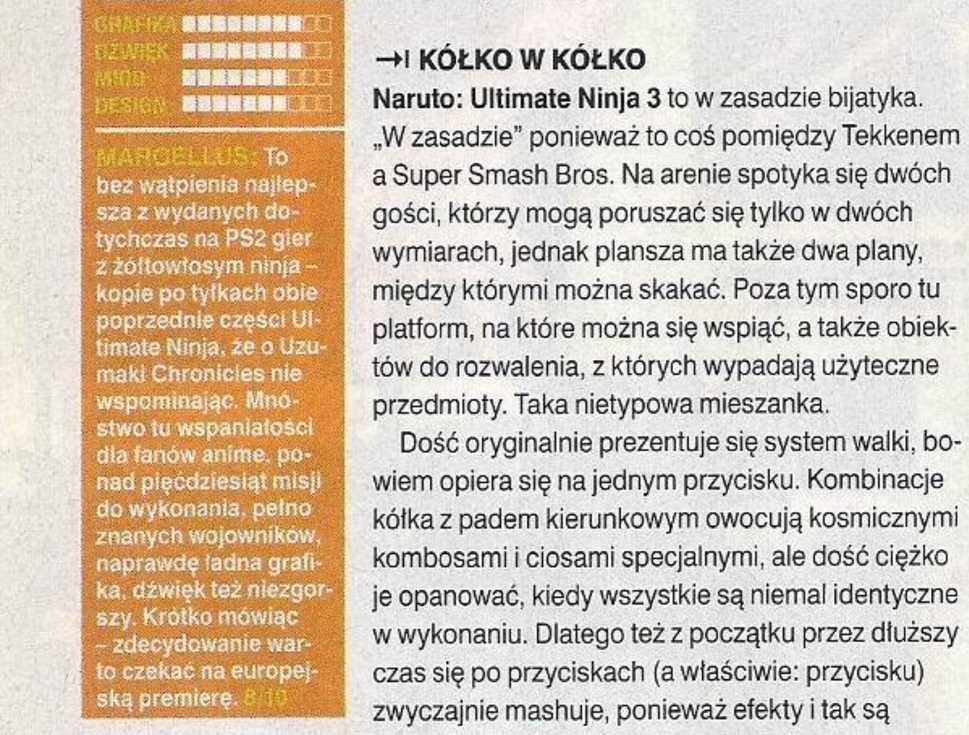
→I KÓŁKO W KÓŁKO

Naruto: Ultimate Ninja 3 to w zasadzie bijatyka. „W zasadzie" ponieważ to coś pomiędzy Tekkenem a Super Smash Bros. Na arenie spotyka się dwóch gości, którzy mogą poruszać się tylko w dwóch wymiarach, jednak plansza ma także dwa plany, między którymi można skakać. Poza tym sporo tu platform, na które można się wspiąć, a także obiektów do rozwalenia, z których wypadają użyteczne przedmioty. Taka nietypowa mieszanka.

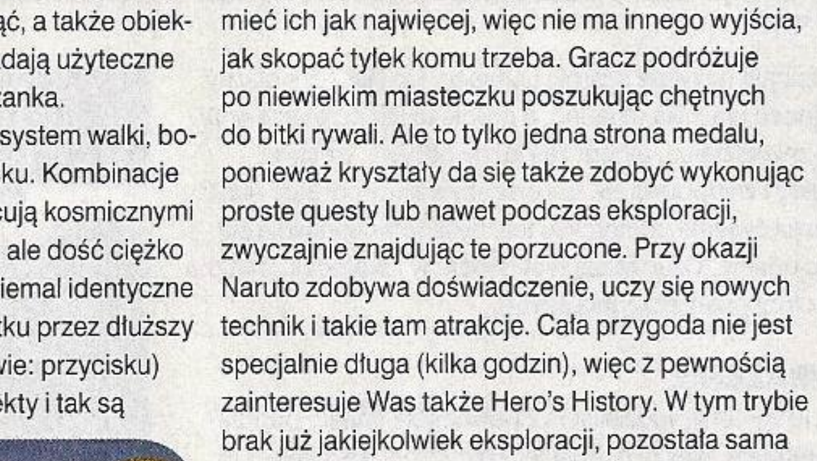
Dość oryginalnie prezentuje się system walki, bowiem opiera się na jednym przycisku. Kombinacje kółka z padem kierunkowym owocują kosmicznymi kombosami i ciosami specjalnymi, ale dość ciężko je opanować, kiedy wszystkie są niemal identyczne w wykonaniu. Dlatego też z początku przez dłuższy czas się po przyciskach (a właściwie: przycisku) zwyczajnie mashuje, ponieważ efekty i tak są więcej niż zadowalające. Oprócz tego bohater potrafi również skakać, blokować, używać zebranych na arenie przedmiotów, a przede wszystkim odpalić super hiper specjala, który poprawnie wykonany zjada przeciwnikowi horrendalną ilość energii. Wraz z double jumpami, wall jumpami i resztą anglojęzycznych zwrotów daje to całkiem widowiskową nawalankę, która z pewnością zadowoli graczy lubiących osiągać dobre efekty bez większego wysiłku.

→I NA DWOJE

Poza mini-gierkami (patrz: ramka), treningiem oraz wielką górą bonusów dla fanów, Ultimate Ninja 3 oferuje aż dwie opcje zabawy, które można by nazwać głównymi. Pierwsza to Ultimate Contest, łączące w sobie bijatykę i prostego rpga. Gracz bierze udział w tytułowym turnieju, w którym dostęp do kolejnych etapów odblokowują rozdane uczestnikom kryształy. Naturalnie chodzi o to, by mieć ich jak najwięcej, więc nie ma innego wyjścia, jak skopać tyłek komu trzeba. Gracz podróżuje po niewielkim miasteczku poszukując chętnych do bitki rywali. Ale to tylko jedna strona medalu, ponieważ kryształy da się także zdobyć wykonując proste questy lub nawet podczas eksploracji, zwyczajnie znajdując te porzucone. Przy okazji Naruto zdobywa doświadczenie, uczy się nowych technik i takie tam atrakcje. Cała przygoda nie jest specjalnie długa (kilka godzin), więc z pewnością zainteresuje Was także Hero's History. W tym trybie brak już jakiejkolwiek eksploracji, pozostała sama walka. Gracz bierze udział z ważnych starciach z historii serialu, będąc przed i po nich raczonym odpowiednią dawką fabuły. Ukończenie Hero's History samo w sobie również nie zajmuje wieków, ale w połączeniu z trybem przygodowym oferuje już przyzwoity czas zabawy. A przecież zawsze można zaprosić kumpla i naprać się po pyskach.



KOLEKCJONER Wśród bonusów znalazło się niemal wszystko, czego fan Naruto mógłby zapragnąć. Na zdobycie czekają rysunki, kwestie bohaterów, muzyka, czy nawet filmiki prezentujące poszczególne specjale. Masa tego.



WIDOCZKI Choć w czasie walk nie ma zbyt dużo czasu, by podziwiać tła, to trzeba przyznać, że plansze zaprojektowano ze smakiem. Miejscówki są dość standardowe, jak ulice miasteczka czy las, jednak mają w sobie to coś, co każe choć na chwilę zawiesić na nich oko.

→I PRAWDA TO CZY BAJKA

Zazwyczaj nie rozpisuję się w przypadku takich gier nad oprawą, ale tym razem czuję, że powinienem. Jestem zbyt miło zaskoczony, by to pominąć. Po pierwsze, to PS2, po drugie – gra na licencji, więc nie oczekiwałem żadnych wspaniałości, a jak się okazało, jest na co popatrzeć i czego posłuchać. Całość tekstu, którego jak na bijatykę Naruto 3 zawiera całkiem sporo, jest czytana przez lektorów, co się z pewnością chwali. Nawet w głównym menu atakują nas kwestie rzucane przez bohaterów. Grafika nie pozostaje w tyle, choć z pewnością w dobie next genów trudno się nią zachwycać. Nie zmienia to faktu, że postacie są przyjemnie stylizowane na ręczny rysunek; wybuchy, rozbłyski i inne efekty również prezentują się, jak wyjęte z anime. Podczas długich sekwencji specjali w czasie walki, w trakcie których niemalże można odłożyć pada i jedynie obserwować wydarzenia na ekranie, zastanawiałem się, czy to jeszcze silnik gry czy już filmik. Oczywiście, nie obyło się bez minusów, takich jak choćby przeciętny wygląd Hidden Leaf Village w trakcie eksploracji czy kamera, którą trzeba niemal bez ustanku poprawiać prawym analogiem. Jednak nie zacierają one pozytywnego wrażenia, jakie zostawia po sobie gra. ■■

OCENA **7.0**/10

➕ NARUTO, PONADPRZECIĘTNA OPRAWA, NOWA GRA NA PS2
➖ NARUTO, PŁYTKI SYSTEM, UCIĄŻLIWA KAMERA

NAWET NIE-FANI MOGĄ SIĘ SKUSIC

Chwila relaksu

W Naruto znalazło się miejsce na trzy mini-gierki, w których można się zmierzyć z konsolą lub żywym przeciwnikiem. Nie jest to imponująca liczba, ale wszystkie trzy zaprojektowano wystarczająco sensownie, byście włączyli je więcej niż raz. Mamy więc tu wyścig po pniu ogromnego drzewa, w trakcie którego należy uważać na wystające konary. Jest także pojedynek na pompki, przysiady i tym podobne, polegający głównie na jak najszybszym wciskaniu przycisków – proste, ale zawsze zabawne. Ostatnia mini-gra to rzut shurikenem do celu, w którym liczy się dobry wzrok i refleks. W sumie najfajniejsza zabawka z całej trójki.

JAPOŃSKI DESIGN Starucha przemieniona w pająka strzelającego w Ryu krukami (!), ogromne coś z wielkimi szponami, bohater o dziewczęcej twarzy. Ninja Gaiden zawsze miał pokręcony design, ale w tej części nie ma robotów i innych zmechanizowanych dziwadeł, co mi akurat bardzo się podobało. No i ta muzyka – raz elektroniczna, raz ciężkie gitarowe łupanie. Rewelacja!

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1
- Premiera: czerwiec
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: To chyba najlepsza gra akcji na DSa, prześliczna, płynna, intensywna. Wprawdzie sterowanie nieco momentami szwankuje, a walka w pewnym momencie staje się zbyt powtarzalna. Zdecydowanie warto w Dragon Sworda zagrać. Nawet pomimo tego, że przygoda nie jest jakoś oszałamiająco długa – siedem, może osiem godzin. 8/10

DLA TAKICH GIER DAM SIĘ WYCHŁOSTAĆ

Najchętniej tym wszystkim demonicznym laskom, z którymi w kontynuacji xboxowego hitu zmierzyć się musi Ryu Hayabusa, najlepszy ze wszystkich ninjasów – bohaterów gier video. Wielkie piersi, skąpe stroje i buty na absurdalnie wysokich obcasach, to atrybuty laseczek odpowiedzialnych za całe zamieszanie. W skrócie chodzi o to, że pół roku po wydarzeniach z Ninja Gaiden (a więc Black i Sigma również) w okolicy wioski bohatera znów zaczyna dziać się coś niedobrego i porwana zostaje Momiji, o której musicie wiedzieć tylko tyle, że Ryu zrobi wszystko, żeby uratować dziewczynę z łap demonów.

→I SZYBKIE CIĘCIE

Momiji poświęcony jest pierwszy z trzynastu epizodów. Całkiem niezła z niej wojowniczka, ale szybko dostaje lanie i do akcji wkracza Ryu. Sterowanie przypomina trochę Legend of Zelda: Phantom Hourglass. To stylus odpowiada za niemal wszystkie ruchy bohatera, a przyciski służą wyłącznie do blokowania i turlania się. W przeciwieństwie jednak do przygód Linka, konsolkę należy trzymać bokiem, jak książkę. Nie sprawiało mi to najmniejszych problemów, nawet gdy próbowałem bronić się używając krzyżaka.

Wystarczy dotknąć ekranu stylusem i trochę go przesunąć, a Ryu pobiegnie w wyznaczonym kierunku. Walczy się kreśląc szybkie ruchy (najczęściej poziomo, ale przy combosach może być też w pionie, co normalnie służy do skoku), najlepiej na konkretnym przeciwniku – wtedy bohater wie, kogo ma atakować. Problem w tym, że stwory (demoniczne koty, latające ryby, zakuci w zbroje rycerze) poruszają się bardzo szybko i często występują w grupkach. Gdy wyskoczy pięciu takich przyjemniaczków nie ma czasu na spokojne kreślenie linii stylusem. Trzeba szybko wykonywać kolejne cięcia, a Ryu w morderczym combosie wytnie wszystkich. Albo zgarnie niezłe lanie, gdy konsolka źle odczyta zamiary gracza i niepotrzebnie wydłuży atak o jeden cios, zbliży ninję do przeciwnika, czy zrobi coś jeszcze innego, równie nieprzyjemnego.

→I ŁATWY JAK GAIDEN?

Oprócz ataków mieczem można, uderzając stylusem w ekran, rzucać shurikenami, a później także korzystać z łuku. Tu też konsoli zdarzają się pomyłki (ninja przesuwa się zamiast strzelać), ale nie przeszkadzało mi to w ukończeniu gry. Na każdym poziomie jest kilka savepointów, które automatycznie odnawiają energię życiową i ninpo, więc nawet jeśli Ryu trochę oberwie w trakcie walki, to nie ma czym się przejmować. Fanatycy Gaidena mogą poczuć się zawiedzeni (chociaż dla nich przygotowano wyższe poziomy trudności, gdzie mogą się wykazać), ale w sumie dobrze się stało, że ułatwiono zabawę. Dzięki temu można wybaczyć błędy konsolki, a także pozwolić sobie na częste korzystanie z magicznych ataków. Ninpo odpala się dotykając ikonki znajdującej się w lewym rogu ekranu – są ataki piorunami, tornado i kilka innych czarów. Czasami trzeba ich użyć, by rozwiązać prostą zagadkę (podpalić znicze, zgasić znicze, zniszczyć wielki kamień) i otworzyć przejście. Są też doskonałe do dobijania bossów.

Na końcu każdego poziomu czeka wielki demon. Może to być smok, pająk, czy inny, wydumany potwór, jak choćby łażący na czterech kończynach zlepek ciał i czaszek. Bossowie imponują rozmiarami, ale nie mocą. Rzadko kiedy stanowią wyzwanie (przynajmniej na normalu), najczęściej rzucałem w nich shurikenami albo strzelałem z łuku i odskakiwałem, gdy atakowali. Dużo rzadziej polegałem na mieczu.

→I FATALITY

Walki z bossami toczą się na w pełni trójwymiarowych arenach, jednak przez większą część gry Ryu biega po prerenderowanych tłach, jak w Resident Evil. Gra dzięki temu wygląda przepięknie, chociaż czasami kamera pokazuje zbyt mały skrawek areny i nie widać czających się dalej przeciwników. Coś za coś, mi to akurat nie przeszkadzało i z przyjemnością podziwiałem kolejne miejscówki.

Z powodu nie do końca precyzyjnego sterowania zrezygnowano niemal w całości z elementów platformowych. Uciekanie przed ostrzami wystrzeliwującymi z podłogi lub ściany, spacery po wąskiej ścieżce (trzeba uważać by nie spaść na czekające w dole demony) i ucieczka przed kamieniami toczącymi się w stronę bohatera, to wszystko, co pozostało. W Dragon Sword chodzi niemal wyłącznie o walkę i da się z tym żyć. Team Ninja pokazało po raz kolejny, że na slasherach znają się jak nikt inny. Warto tę grę kupić. ■■

NIEGŁUPIA FABUŁA Nie spodziewałbym się epickiej fabuły, ale jest całkiem niezła – porwanie Momiji, próba przejęcia pradawnej mocy złego smoka przez szalone demony, pomoc z zaświatów... Ładnie to wszystko ze sobą zagrało.

OCENA 8.5/10

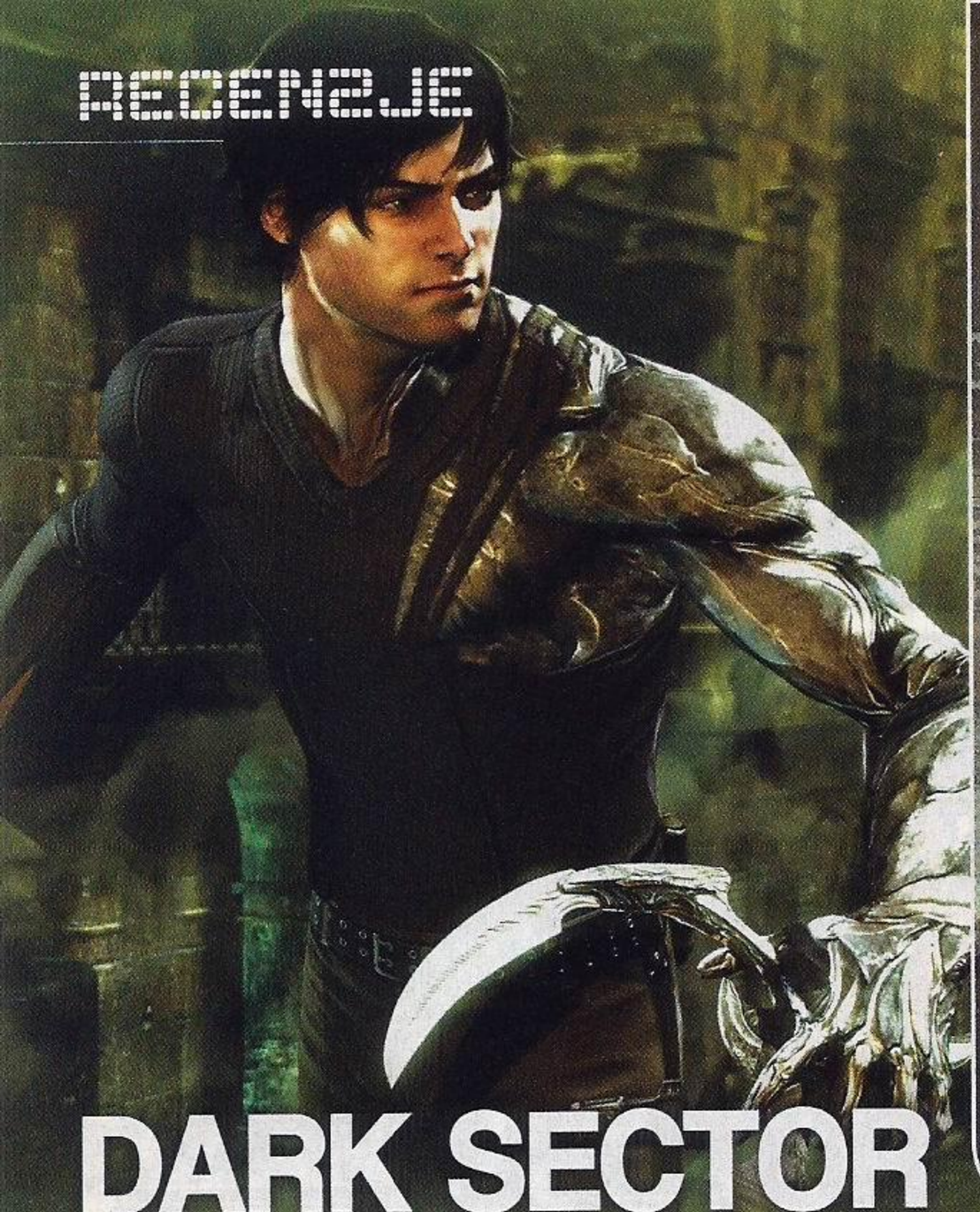
+ PIĘKNA GRAFIKA, WYKORZYSTANIE MOŻLIWOŚCI DS
– BOHATEROWI ZDARZA SIĘ ŹLE REAGOWAĆ NA KOMENDY GRACZA

PIJANY MISTRZ W DOBREJ FORMIE

W domu najlepiej

Po prawie każdym epizodzie Ryu wraca do wioski, gdzie może pogadać z jej mieszkańcami i zrobić zakupy – nauczyć się nowych ciosów, powiększyć pasek energii i wzmocnić siłę ataków mieczem. Warto ze wszystkimi rozmawiać, by na przykład nie przegapić momentu, gdy dwóch chłopców przygotuje dla bohatera wybuchowe strzały. Zatrudniono nawet lektorów, ale dialogi w grze nie są czytane. Co najwyżej można usłyszeć pojedyncze słowa (na przykład imiona), śmiech, płacz i różne inne westchnienia oraz okrzyki. Ograniczona pojemność carta nie pozwoliła na nic więcej, ale mi to nie przeszkadza. Ciekawy pomysł i naprawdę świetnie wypadł w praniu. Podobny zastosowano w The World Ends With You. Recenzja za miesiąc.

DARK SECTOR



NIE KAŻDY KLON RESIDENTA JEST TAK DOBRY, JAK GEARS OF WAR

txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: D3 Publisher
- Producent: Digital Extr.
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MARCELLUS: Mielu jest zdecydowanie zbyt pobłażliwy dla Dark Sectora. Owszem, rzucanie potrójnym ostrzem Glaive jest fachowe, ale całą reszta gry jest mocno niedorobiona. Padły porównania do Resi 4 i Gears of War... Ha, śmiech na sali. Pewnie, Digital Extremes skserowali mnóstwo pomysłów, ale ich nie dopracowali. Krycie, strzelanie, rozwój, grafika, SI wrogów – wszystko przeciętne, zaś fabuła... Zaginęła w akcji. 5/10

Dark Sector zapisał się w historii gier dobre cztery lata temu, gdy pojawił się w internecie w formie trailera, jako pierwszy tytuł powstający na konsole nowej generacji – PlayStation 3 i Xboxa 2 (jak wtedy nazywano Xboxa 360). Akcja miała toczyć się na statku kosmicznym, na którym panowały niemalże egipskie ciemności. Właśnie to zapamiętałem z tamtego trailera – było tak ciemno, że prawie nic nie było widać. Później o projekcie słuch zaginął, ale w końcu świat poznał jego nową wersję. Akcję przeniesiono na Ziemię, bohater walczy ze zmutowanymi stworami przypominającymi trochę zombiaki, wprowadzono kamerę znad barku, zupełnie jak w Resident Evil 4. I właśnie z czwartym Resem gra kojarzy się najbardziej. Jeśli więc lubicie ten tytuł i dodatkowo jesteście fanami Gears of War, Dark Sector jest właśnie dla Was.

→I NIKT NIC NIE WIE

Bohaterem jest niejaki Hayden Tenno. Za wiele o nim nie wiadomo, prócz tego, że jest agentem specjalnym i wyszkolonym zabójcą wysłanym do Europy Wschodniej w celu zlikwidowania groźnego naukowca, który opracował wirusa zamieniającego ludzi w agresywne, przypominające zombie stwory (albo raczej wieśniaków z RE4). Mutanty są szybkie, chętnie podbiegają do ofiary i częstują ją soczystym ciosem pałką w głowę. Są też inne okazy – niektóre potrafią strzelać z rąk bliżej nieokreśloną, ale niebezpieczną dla zdrowia substancją, jeszcze inne mogą stać się niewidzialne. Zmutowane psy również się znalazły, więc jest niemal jak w grze Capcomu. Haydenowi nie udaje się wypełnić zadania, a zamiast tego sam zostaje zarażony wirusem. Na szczęście dla niego, zakażona jest wyłącznie ręka. Dzięki mutacji zyskuje ona zdolność wytwarzania dysku z trzema ostrzami, który ma szereg niesamowitych właściwości. Nietrudno domyślić się, że dzięki niemu bohater ma szansę nie tylko przeżyć, ale umożliwić naukowcowi empiryczne sprawdzenie prawdziwości powiedzenia „wąchać kwiatki od spodu".

Spieszę donieść, że to w zasadzie wszystko, czego dowiecie się z gry na temat bohaterów i ich wzajemnych relacji. Kompletnie nie wiem dlaczego tak mocno zignorowano ten temat, ale po siedmiu (z dziesięciu) epizodach wciąż nie za bardzo wiedziałem kto jest kim, dlaczego się w ogóle pojawił i o co cała ta zadyma. I wiecie co? Dalej wcale nie jest lepiej. Nie wiem, może powinienem wydobyć spod ziemi komiks Dark Sector i z niego dowiedziałbym się, co się dzieje... Ale chyba nie o to chodzi. Szybko więc przestałem zwracać uwagę na fabułę i skupiłem się na walce.

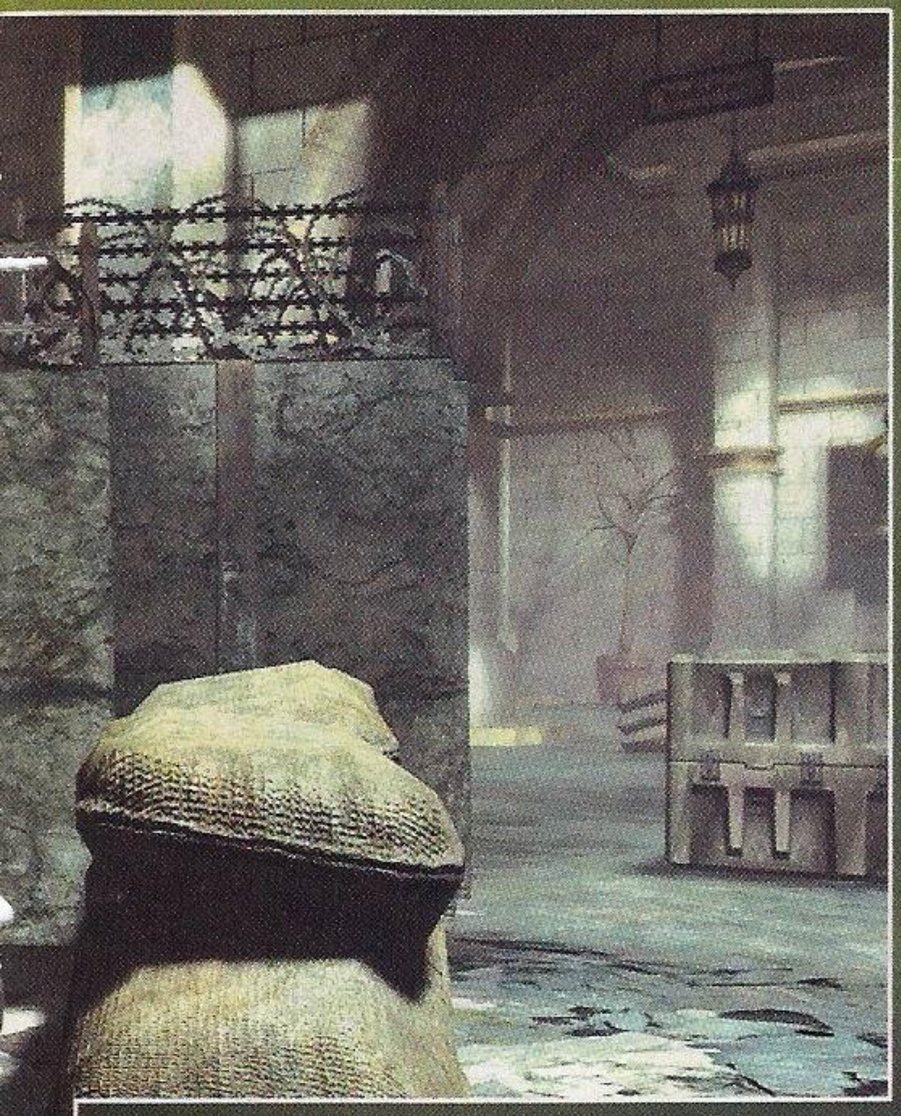
→I RZUT DYSKIEM

Hayden mutuje na samym początku gry i od tej pory nie może zbyt długo używać broni zebranej po zabitych przeciwnikach. Bo z ludźmi posługującymi się karabinami bohater również walczy – nie tylko mutantami żyje i umiera Dark Sector. Po krótkim czasie (mniej więcej minucie), broń staje się bezużyteczna. Tak to sobie wymyślili twórcy gry i trzeba się z tym pogodzić. Pozostaje własny arsenał. Nie jest on zbyt okazały, bo jednocześnie można

nieść przy sobie zaledwie dwie bronie. Jedną zajmującą obie ręce (karabin maszynowy, shotgun, snajperka) i jeden pistolet. Mało? Bardzo, ale jest jeszcze wspomniane wcześniej ostrze i to ono jest tym jednym detalem, który wyróżniać ma grę z szeregu. I robi to.

Przede wszystkim można i trzeba nim rzucać. Da się bez celowania, ale wtedy szansa trafienia jest niewielka. Lepiej przymierzyć. Kamera zjeżdża nad bark bohatera, pojawia się celowniczek i zaczyna się rzeźnia. Dawno już nie było w grach broni, której używałbym z tak ogromną przyjemnością, jak haydenowego ostrza. Wystarczy je rzucić, a poleci w wyznaczonym kierunku i po chwili wróci jak bumerang. Można tak miotnąć, by odbiło się od ściany. Wielokrotnie korzystałem z tego faktu i rzucałem na ślepo licząc, że rykoszetem trafię przeciwnika. Bardzo często się to udawało, co sprawiało mi ogromną przyjemność. A jeśli ostrze za pierwszym razem nie trafi, to być może przejedzie przeciwnikowi po plecach, gdy będzie wracać. Samo rzucanie sprawia dużo radości, tym bardziej, gdy trafi się ofiarę

PŁONĄCE OSTRZE Przejście czasami blokuje czarna maź, przez którą nie sposób się przebić. Trzeba ją podpalić. Ostrze załatwi sprawę, jeśli tylko uda się znaleźć źródło ognia.



FATALITY BRUTALITY Po oklepaniu ofiary wokół jej ciała pojawia się czerwona poświata. To znak, że można wykonać na niej finishera. Trzeba tylko nacisnąć odpowiedni przycisk, a Hayden urwie jej rękę, albo wbije ostrze w brzuch i przeciągnie aż pod szyję. Nic więc dziwnego, że gra przeznaczona jest wyłącznie dla dorosłych graczy. A w niektórych krajach została jeszcze dodatkowo ocenzurowana.

RYKOSZETEM GO Przeciwnik skrył się za osłoną i nie możecie nic mu zrobić? Nie ma sprawy, dysk chętnie odbije się od ściany i poleci w stronę schowanego cwaniaczka. Można też spróbować ostrzem sterować.

na przykład w nogę albo rękę. Odrąbana kończyna upada na ziemię, a przeciwnik krzyczy w niebogłosy, obwieszczając całemu światu swoje cierpienie. Nic dziwnego, że gra jest dla osób, które ukończyły osiemnaście lat. Sporo tu krwi i okropnych wrzasków.

Ostrze ma też kilka innych zastosowań. Można je naładować – wystarczy przytrzymać przycisk odpowiedzialny za rzut i puścić, gdy celownik stanie się na sekundę żółty. Wtedy Hayden ciśnie bronią znacznie silniej i albo przetnie ofiarę na pół, albo rozerwie łańcuchy otwierając sobie w ten sposób przejście. Da się też rzucić ostrzem w kierunku leżącej nieopodal amunicji lub broni, by ją zebrać. Przyciąganie przedmiotów przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy Hayden znajdzie się pod ciężkim ostrzałem.

A to jeszcze wcale nie wszystko. Jest też kierowanie w zwolnionym tempie torem lotu ostrza, jak w Heavenly Sword. W przypadku PS3 wykorzystuje się możliwości Sixaxisa, w wersji na X360 steruje się gałką analogową. Miły dodatek, ale przydaje się raczej do przełączania niedostępnych przycisków niż do walki. Nierzadko broń trzeba najpierw w jakiś sposób naładować, czy to podpalić wrzucając ostrze w ogień, czy też zamrozić ciskając nim w pojemnik z azotem albo potraktować prądem. Dopiero tak przygotowanym dyskiem trzeba rzucić do celu, omijając kilka przeszkód. Problem w tym, że ostrze po chwili przestaje się palić, więc czasu na ogarnięcie zagadki dużo nie ma.

W walce ten motyw również się przydaje. Na przykład w czasie pojedynków z bossami. Bardzo cieszy mnie to, że w ogóle się takowi pojawili. Dzięki temu przełamywana jest nuda i trzeba chwilę pogłówkować, żeby wpaść na pomysł, jak takiego przeciwnika pokonać. Samo podpalenie skaczącego po filarach ogromnego „psa" nie wystarczy, żeby go ubić. Trzeba jeszcze jakoś go dobić.

→! PORA ZIEWANIA

Bez ostrza Dark Sector szybko stałby się monotonny, ale nawet z nim potrafi się znudzić po kilku godzinach grania; kolejne miejscówki są do siebie podobne i od razu wiadomo czego w danym miejscu się spodziewać. Albo przeciwników wychylających się na moment zza osłony, by oddać strzał, albo nieprzerwanej fali mutantów.

W przypadku walki z ludźmi, bohater musi się kryć za przeróżnymi osłonami, przebiegać od jednej do drugiej. Wtedy gra przypomina Gearsy. Ale gdy do akcji wkroczą mutanty, cała zabawa zamienia się w ucieczkę przed ich ciosami (bo są szybcy i natychmiast podbiegają do bohatera) i błyskawiczne kontry. Można ich poczęstować ołowiem, poprawić ostrzem, albo po prostu podejść, wypłacić kilka liści i zapodać fatality – brutalnym finisherem bohater pozbawi ich rąk, utnie głowy lub rozerwie na strzępy. Nie jest to widok dla młodszych graczy. Mimo wszystko nie polecam próbowania sił w walce wręcz, bo ciosy często mijają cel, a wystawiony na kontrę Hayden szybko traci dużo życia. A gdy przeciwników jest więcej, nie pozostaje nic innego jak nawiać. Z grupką zmutowanych twardzieli nie sposób sobie poradzić pięściami.

Co innego shotgunem, ale najpierw trzeba go zdobyć, co może trwać całe wieki. Próbowano skopiować z RE4 system kupowania nowych broni. W kanałach (należy podejść do studzienki) przyczaił się tajemniczy sprzedawca, który chętnie opchnie bohaterowi broń lub pomoże mu w przeróbce już posiadanej – dodatki można znaleźć na każdym poziomie. Nie są jakoś wymyślnie ukryte, więc nie ma problemu z ich dorwaniem, a następnie użyciem do powiększenia magazynku czy zwiększenia siły ognia. Niestety, nowe fuzje są bardzo drogie, a kasy Hayden zbyt wiele nie posiada, więc przez całą grę można kupić około dwóch-trzech gnatów. To bardzo mało i nie ma sposobu, żeby sprawdzić w akcji większą ich liczbę, tym bardziej, że po ukończeniu zabawy traci się wszystkie zdobyte fundusze oraz bronie, i rozpoczynając grę od nowa startuje się w zasadzie od zera. Głupia sprawa, znów trzeba przez pół gry biegać z tym samym arsenałem, co szybko się nudzi.

DAWNO JUŻ NIE BYŁO W GRACH BRONI, KTÓREJ UŻYWAŁBYM Z TAK OGROMNĄ PRZYJEMNOŚCIĄ, JAK HAYDENOWEGO OSTRZA

→! TAK WIĘC TAK

Dark Sector pęka w dwa wieczory, jak większość gier. Idealnie nadaje się do wypożyczenia, nad ewentualnym zakupem radziłbym się jednak dobrze zastanowić. Kapitalne ostrze nie wyleczyło mnie z nudy, walki z bossami też niespecjalnie. Tu po prostu za mało się dzieje, co jest niedopuszczalne w przypadku klona Residenta.

A jak „pierwsza gra na nextgeny" wypada od strony graficznej? Czasami można wpaść w zachwyt, na przykład, gdy płonące ostrze oświetla rękę Haydena, ale ogólnie jest tylko nieźle. Jest ciemno, więc wielu szczegółów nie widać. Może to nawet lepiej, bo jeszcze byście zobaczyli, że włosy bohatera są sklejone i świecą się jakby wtarł w nie tonę żelu. Tekstury nie są najlepszej jakości i dotyczy to zarówno wersji na Xboxa, jak i PS3.

Pograć warto, to dobry klon Residenta i Gearsów, a tych wcale nie ma aż tak dużo. Szkoda, że po kilku godzinach robi się nudno, a fabuła nie ma mocy przykuwającej do konsoli. Najpierw inwestujcie w hity, dopiero później w Dark Sectora. ■■

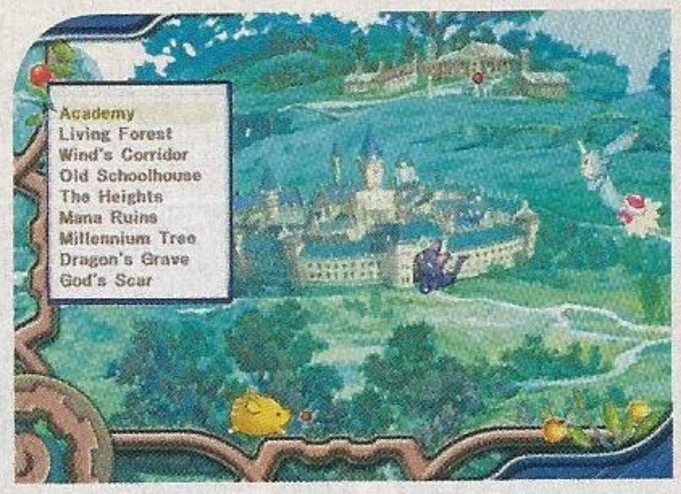
OCENA 7.0/10

\+ OSTRZE JEST ŚWIETNE, RZUCANIE NIM TO CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ
▪ SZYBKO ROBI SIĘ NUDNO. BRAKUJE UROZMAICENIA

DWA LATA TEMU MÓGŁBY RZĄDZIĆ

MULTIPLAYER

Jest, tylko ciekawe, kto będzie chciał grać jako członek ekipy komandosów mierzących się z Haydenem. Odbijający się od ścian morderczy dysk szybko wykończy każdego, nawet najlepszego gracza. Jeśli macie nieszczęście trafić na prawdziwego wymiatacza, to lepiej od razu zrezygnujcie z gry, bo zniszczy Was niemiłosiernie. Gdy jednak uda Wam się pokonać zmutowanego bohatera, sami się w niego wcielicie. Wtedy zaczyna się zabawa. Jest też tryb walki dwóch drużyn. W obu jeden z graczy kieruje Haydenem. Kto takiego wesołka ustrzeli, wcieli się w niego w następnej rundzie i pokaże mięczakom co to znaczy stawać się na moment niewidzialnym, zachodzić ofiarę od tyłu i podrzynać jej gardło. No dobra, po prostu odcinać głowę.



PO KOLEI Po rozpoczęciu starcia akcja przenosi się na osobną, dwuwymiarową arenę. Walka odbywa się w systemie turowym, a wskaźnik w lewym górnym rogu pokazuje kolejność ataków.

txt: KAXI

MANA KHEMIA
ALCHEMISTS OF AL-REVIS

W ŻYCIU PEWNE SĄ TYLKO DWIE RZECZY

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Gust
- Producent: Nippon Ichi
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh: Jak to zwykle bywa pod koniec żywota konsoli z PlayStation w nazwie, następuje prawdziwy potop niszowych gier z gatunku RPG. Dzięki takim pozycjom człowiek może próbować zrozumieć, czym kierują się Japończycy podczas zakupów. Liczy się przede wszystkim skomplikowany system wynagradzający żmudną naukę. Łączenie przedmiotów spodobało mi się dopiero w niedawno recenzowanej Jeanne d'Arc, Crisis Core: FFVII też ma w sobie ten element. Opierać jednak całą grę właśnie na alchemii... Cóż, dzięki barwnym postaciom, seksualnym aluzjom i humorystycznym dialogom (kocur rządzi!) Mana Khemia może przypaść do gustu zagorzałym fanom jRPG. Liczcie się jednak z tym, że ukończenie gry zajmuje ponad czterdzieści godzin! 7/10

Pierwsza to oczywiście podatki. Druga to kolejny rpg z niezwykle płodnej stajni Nippon Ichi Software. Sypią grami jak magik królikami z rękawa (może są i tacy) i zupełnie nie przeszkadza im fakt, że większość jest do siebie podobna jak dwie krople wody. Ale jak długo nie przeszkadza to również kupującym, interes się kręci. Korzystamy na tym również my, bo mamy co recenzować. Kapitalizm pełną gębą. No, ale do rzeczy. Otóż cechą wspólną wielu tytułów od NIS jest możliwość łączenia ze sobą przedmiotów i otrzymywania w ten sposób zupełnie nowych. Ktoś w firmie wpadł na genialny pomysł, że skoro i tak ciągle wpychają tę alchemię gdzie się da, to może warto zrobić grę tylko o tym. Jak pomyśleli, tak zrobili i oto do paszczy wysłużonej i szczerbatej konsoli trafia Mana Khemia.

→| CZARNY KOCUR

Obecność w tytule aż dwóch wyrazów jednoznacznie kojarzących się z laboratorium i eksperymentami nie wróży porywającej historii pełnej przygód i zionących ogniem księżniczek. I tak jest w istocie. Nasz milusiński (mam na myśli głównego bohatera) o imieniu Vayne trafia do szkoły alchemików, gdzie uczęszczając na wykłady i zdobywając zaliczenia poszerza swoje umiejętności w tej dziedzinie. Gdzieś przy podłodze, niby opar z nieudanego doświadczenia, snuje się grubymi nićmi szyta fabuła. Bo nie wspomniałem Wam jeszcze, że chłopakowi przydarzyło się coś niewiarygodnego, o czym jeszcze w życiu nie słyszeliście – otóż jest dotknięty amnezją! Aż chciałoby się w tym momencie puścić film z wiwatującymi starszymi paniami, tak często wykorzystywany przez Latający Cyrk Monty Pythona. No dobra, czyli historię sobie darujcie. Sytuację nieco ratują dialogi i specyficzny humor. Wprawdzie Vayne to ostatnia oferma i ciepłe kluchy, ale towarzyszy mu czarny kocur, który nie szczędzi sobie komentarzy na temat studentek, używając wyrazu kojarzącego się ze słonecznymi plażami Kalifornii. Pani pielęgniarka, która lubi robić z pacjentami brzydkie rzeczy, też przypadła mi do gustu. Zresztą sam pomysł campusu jako bazy wypadowej jest dość ciekawy. Typowo rpg'owe elementy podciągnięto pod życie uniwersyteckie, tak więc gracz wykonuje prace domowe, zbiera zaliczenia, dostaje oceny i tak dalej. W przypadku niepowodzenia musi podejść do poprawki, ale jeśli zrobił wszystko w terminie, to wolny czas może wykorzystać na sub-questy. Niegłupie, ale w praktyce bez większej zajawki.

→| SIARKOWODÓR TOCZY ODÓR

Jako się rzekło, Mana Khemia wokół tworzenia przedmiotów się kręci. Tak więc gracz podczas eksploracji lasów, jaskiń i innych labiryntów zbiera tony badziewia (czyt. składników) oraz ewentualnie receptur, by potem w zaciszu akademika wrzucić to do kotła i zobaczyć co wyjdzie. A wychodzą różne rzeczy, począwszy od eliksirów przywracających energię, poprzez przedmioty ofensywne i defensywne, a na uzbrojeniu oraz artefaktach kluczowych dla fabuły kończąc. Na dodatek proces jest na tyle rozbudowany, że rzadko kiedy wychodzą dwie takie same rzeczy, a poza tym system pozwala na pewną dozę eksperymentowania. Mnie jednak o wiele bardziej przykuło 'drzewko' rozwoju postaci. Naturalnie bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia, jednak nie przekładają się one bezpośrednio na wzrost statystyk. Wpierw trzeba zsyntezować specyficzne dla każdej postaci przedmioty, które sukcesywnie odblokowują nowe umiejętności. Te ostatnie dopiero wtedy mogą być 'kupione' za nagromadzenie punkty doświadczenia. Zmyślne, powiedziałbym. W sumie najfajniejsza rzecz, jaką znalazłem w Mana Khemia.

Poza tym jednak nie ma się czym podniecać. Grafika to Nippon Ichi i wszyscy powinni wiedzieć, czego oczekiwać. Boli tylko, że zdarzają się zwolnienia animacji, ale jakim prawem, to trzeba by zapytać kogoś światlejszego. Lektorzy są w porządku, a do tego można sobie wybrać podkład japoński, co zawsze cieszy. Muzyka też jest niezła, choć naprawdę przyjemne kawałki pojawiają się niestety zbyt rzadko, a te słabe są wałkowane niemal bez przerwy. Turowe walki nie wprowadzają żadnej rewolucji, ale nie będziecie na nie narzekać, zwłaszcza że przeciwników da się ominąć, a ci najsłabsi są pokonywani przez drużynę gracza automatycznie (genialne!).

W sumie Mana Khemia to porządna gra, która cierpi głównie z tego powodu, że nie potrafi zmotywować gracza do pozostania przy konsoli. Misje są dość schematyczne, fabuła rozwija się w tempie wypiętrzania Pirenejów, a kocur odzywa się za rzadko, by usprawiedliwić długie okresy nudy. Jeśli jednak mimo wszystko się zaprzecie, to wyciśniecie z Khemii przyzwoity słoiczek miodu. ■■

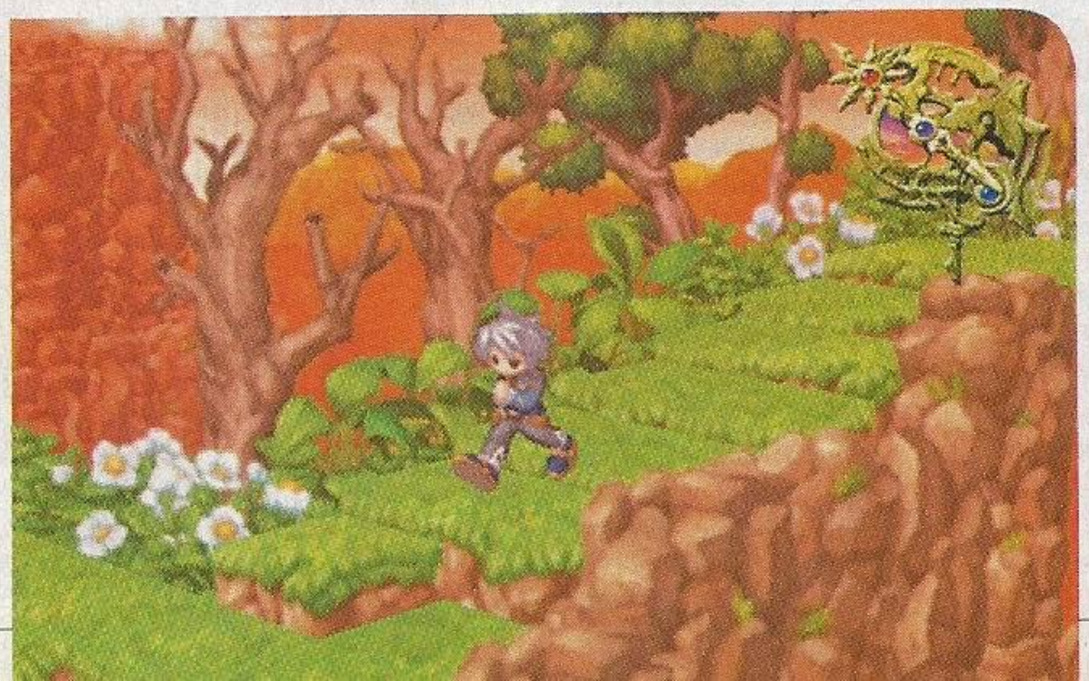
OCENA 6.0/10

⊞ SYSTEM ROZWOJU POSTACI, TWORZENIE PRZEDMIOTÓW
⊟ OGÓLNA PRZECIĘTNOŚĆ, PRZYCIĘCIA ANIMACJI

JEŚLI MIAŁEŚ W SZKOLE SZÓSTKI Z CHEMII

Łatwizna

Zależnie od preferencji, może to być zaleta bądź wada. Otóż Mana Khemia to raczej łatwa gra, przy której z nerwów nie pogryziecie psa sąsiadów wraz z budą. Od początku gracz może korzystać z przedmiotu, który ewakuuje go bezpiecznie do campusu. Na dodatek gra sama sugeruje, by korzystać z tego jako strategicznego zagrania, kiedy nie wszystko układa się po naszej myśli. Później dochodzi jeszcze żonglerka członkami drużyny, co niemal uniemożliwia jakikolwiek zgon. A nawet gdy się coś takiego przydarzy, bohater budzi się w akademiku bez żadnych poważnych konsekwencji (przerwanej misji etc.). Napis Game Over ujrzycie niezwykle rzadko, tylko w sytuacjach, kiedy zginiecie akurat wtedy, kiedy autorzy uznali to za straszliwy błąd.



PO JAPOŃSKU Choć oprawa jest raczej przeciętna, w czasie walk nie brakuje przyjemnych efektów. W jrpg nie może być silnego ataku, który nie zasłania rozbłyskami całego ekranu.

JUMPER: GRIFFIN'S STORY

▶ X360|PS2|Wii // Brash Entertainment

W czasie, kiedy nasz ulubiony wydawca crapów – Midas, kieruje swoją ofertę do młodszych graczy, Brash Entertainment dzielnie próbuje wypełnić lukę i dostarcza prawdziwą megaszmirę. Jumper powstał na podstawie filmu o tym samym tytule i przybliża (no, powiedzmy) losy drugoplanowego „Skoczka" – Griffina granego przez Jamiego Bella (tego ważniejszego grał Hayden Christiansen). Być może mieliście nieszczęście oglądać „Jumpera", ja nie widziałem, więc nie wiem skąd u bohatera gry wzięła się umiejętność teleportacji. Nikt nie raczył tego wyjaśnić. Wydawca prawdopodobnie uważa, że jak kogoś to obchodzi, to powinien skoczyć do kina ***(no to ja wyjaśnię, bo widziałem ten szajs – Griffin się taki po prostu urodził – mac)***. Wiadomo tylko tyle, że bohater pała żądzą zemsty na zabójcach rodziców.

Jeśli chodzi o fabułę, to nic nie jest jasne. Skąd wiadomo kogo bić? Gdzie w ogóle zaczyna swoją przygodę Griffin i dlaczego ktokolwiek staje mu na drodze? Pozostaje odłożyć na bok wszelkie pytania i zająć się graniem. Czyli walką. Ale uwaga, Jumper to żadne wyrafinowane mordobicie, a klepanie na ślepo dwóch przycisków odpowiadających za atak i wyginanie analoga. Totalny chaos, bohater teleportuje się po zadaniu ciosu, przez co ani przeciwnicy, ani gracz nie mają pojęcia skąd nastąpi atak. Ofiary próbują się bronić i uderzają na oślep, dziwnie często trafiając. Niby są jeszcze specjalne ataki, które odpala się, gdy Griffin stłucze odpowiednią liczbę przeciwników. Szkoda jednak, że bohater sam decyduje, jaką akcję podjąć. Czasem przenosi ofiarę gdzieś na jakiś wysoki budynek i zrzuca ją w przepaść (co jest fajne), ale częściej po prostu próbuje mocnego kopniaka, który jednak przeciwnicy co chwilę blokują (co jest do bani). Elementy platformowe też są. Trzeba wskazać punkt, gdzie teleportuje się bohater i już, nie ma czym się podniecać. Na domiar złego konsola musi załapać, że nie chodzi o ścianę/kolumnę/kratę, bo wtedy ze „skoku" nici.

Fajna gra? Nie. Ładna? Widzieliście screena? To na PS one wyglądałoby lepiej. Padaka. Nawet niezła filmowa muzyka nie ratuje tego crapa.

■■ Mielu

OCENA **2.5**/10

THE SPIDERWICK CHRONICLES

▶ X360|PS2|Wii // Sierra

Jumper jest przykładem na to, jak nie powinny wyglądać gry na licencji filmów. Ze Spiderwick Chronicles jest inaczej, choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że nie będzie się zbytnio różnić od innych typowych przedstawicieli gatunku. Jak w Narnii czy w Harrym Potterze postacie próbują imitować wyglądem aktorów, jest mnóstwo miejsca do biegania i szukania różnych na pozór nieprzydatnych przedmiotów, a zamiast wstawek przerywnikowych można obejrzeć fragmenty filmu. Warto jednak dać grze Stormfront Studios szansę, bo jest naprawdę niezła.

Jeśli do ukrytej w kufrze, do którego klucz schowano w sekretnym pokoju, starej, zapieczętowanej księgi doczepiona jest kartka z ostrzeżeniem, by jej nie otwierać, to nie ma opcji, by oprzeć się ciekawości. Tak zaczynają się problemy trójki rodzeństwa, bohaterów gry. Mniejsza o to, gdzie znaleźli księgę i kto ją napisał, chodzi o to, że zdradza ona wielką tajemnicę. Otóż nasz świat zamieszkują niewidzialne stworzenia – na przykład trolle albo maleńkie chochliki. Te drugie należy łapać w siatkę (jak motyle), by móc skorzystać z ich mocy. Jedne leczą, inne zwiększają siłę ataku. Z kim walczą bohaterowie? No właśnie z trollami. Je trzeba okładać kijem bejzbolowym. Walki są proste, naciskanie jednego przycisku to wprawdzie żadna filozofia, ale za to miła odskocznia od łapania duszków, elementów platformowych i rozwiązywania zagadek. Książka podpowiada jak należy wypełnić kolejne zadania. Dokąd pobiec, co znaleźć. Czasami zdarza się utknąć, ale generalnie raczej nie powinno być problemów. No, może jeden. Gra jest skierowana do młodszych odbiorców, a nie jestem pewien, jak tam u nich ze znajomością angielskiego. Pomoc starszych graczy się przyda i na pewno nie będzie to dla nich męczarnia, bo przy Spiderwick Chronicles można miło spędzić czas. A przy tym wcale źle nie wygląda. Momentami prezentuje się nawet lepiej od Ratcheta. Tylko trochę za często nieprzyjemnie spada liczba klatek animacji.

Przypadł mi do gustu magiczny świat zamieszkały przez dziwne, wesołe, a także niebezpieczne stworzenia. Nie bawią Was hobgobliny przypominające gadające prosiaki? To może lepiej podarujcie sobie tę grę. Szukacie czegoś dla młodszego brata, kuzyna (syna?). Kroniki Spiderwick mogą mu się spodobać. **■■ Mielu**

OCENA **6.0**/10

THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURNS

▶ Wii // SEGA

Muszę powiedzieć, że z perspektywy czasu House of the Dead 2 jest moją ulubioną strzelaniną na lightguna ze wszystkich, w jakie grałem. A grałem w wiele. Świetnie oddany klimat groteskowego horroru, kapitalny design pojedynczych przeciwników i bossów urzekł mnie bez reszty w czasach Dreamcasta. Wtedy, spotykając się z kumplami na multiplayerowe granie, mieliśmy obowiązkowy plan minimum: na rozgrzewkę Zombie Revenge, potem właśnie HotD2, a na koniec Dead or Alive 2 lub PowerStone 2. Mniejsza jednak o to – HotD2 to wciąż trudna, bardzo wymagająca i wciągająca strzelanka. Niestety, zestarzała się bardziej, niż Wam się wydaje – teraz to bardzo, bardzo przeciętnie wyglądająca gra. A przecież była jedną z najładniejszych na DC. Dziewięć lat temu. Niemniej wysoki poziom trudności i wiele ścieżek prowadzących do celu (dzięki czemu de facto można HotD2 ukończyć kilka razy, ciągle odkrywając coś nowego) sprawia, że nadal jest niezła. Z kolei trzecia część, choć ładniejsza, jest zdecydowanie prostsza i mniej ekscytująca; klimat horroru z domieszką groteski uciekł mimo wszystko w groteskę ze śladowym elementem horroru. W obu przypadkach wiilot sprawuje się znakomicie; dzięki celownikowi na ekranie nie ma problemu z trafieniami. Szybkie przeładowanie broni dostępne jest pod przyciskiem, więc nie trzeba w kółko strzelać za ekran. Można użyć Wii Zappera jako podstawy lightguna, choć ja nie lubię trzymać broni oburącz. Ale jeśli ktoś ma – jasne, po to go wymyślono. Bonusów nie stwierdzono, to szybkie i tanie konwersje. Sam pakiet jest też tańszy, niż gry sprzedawane w pełnej cenie. Można łyknąć, jak ktoś ma smaczek. **■■ Gulash**

OCENA **6.0**/10

SAMURAI WARRIORS KATANA

STRZELANINA NA PISTOLET Z SAMURAJAMI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: KOEI
- Producent: Omega Force
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIOD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MARCELLUS: Czym jest Katana? Twórcy raczą wiedzieć, bo nikt z nas pojęcia do końca nie ma. Pomysł stworzenia siekanki na szynach jest tak porąbany, że chciałbym wiedzieć, co biorą chłopaki z Omega Force. Warto spróbować, może poszerzy horyzonty. Można też przypuszczać, że zatwierdzający pomysł panowie z KOEI byli akurat na ciężkim kacu i zgadzali się na wszystko. Gra jest zwyczajnie słaba i niezwyczajnie prze, ale to przepaskudna. Ale na śmierć tego pomysłu nie ma co liczyć – drugą część mamy jak w banku (a zapewne także kolejne, aż do nieskończoności), w końcu to część rodziny Dynasty Warriors. Któremu, tak zupełnie szczerze, życzymy zdechnąć już i pozostać na 32-bitowych konsolach. 3/10

No, może nie tyle na pistolet, co na katanę. I inne rodzaje broni białej. Może też nie do końca strzelanina, choć z drugiej strony jest tu celownik. Taką to właśnie dziwną grą jest Samurai Warriors: Katana, kolejny spin-off z coraz liczniejszej rodziny Dynasty Warriors. Najlepiej chyba powiedzieć, że to siekanka na szynach z widokiem z oczu. Choć i to nie będzie w stu procentach prawdziwe, ponieważ zdarza się, że „szyny" znikają i gracz może poruszać się stosunkowo swobodnie. Wysnuć z tego można dwa wnioski: gra jest albo różnorodna, albo chaotyczna. I oba są w sumie prawdziwe, szkopuł w tym, że kiedy gra jest słaba, nie dostrzega się tych niewielu zalet. A Katana hitem nie jest. Problemem jest chyba to, że sam pomysł nigdy nie miał szansy wypalić. Celowanie w kolejne hordy przeciwników jakoś gryzie się z tym, że to broń biała, a nie palna. Więc może machanie? Rzeczywiście, obecne. Do tego ktoś całkiem sprytnie pomyślał, że powinno uruchamiać mocniejsze ataki, a nie podstawowe, żeby gracz się nie zmęczył zbyt szybko. Niestety, ruchy rąk i tak są zbyt często konieczne – to chyba pierwsza gra na Wii, przy której się zmęczyłem (poza Wii Sports, ale tam o to chodzi).

→I SIEDEMSET TYPÓW GÓWNA

Bezmyślne sieczenie wrogów poprzetykano misjami na czas czy potyczkami z bossami, na których trzeba mieć sposób (jak zawsze). Do tego zbiera się nowe rodzaje oręża, rozwija statystyki wojownika, kupuje przedmioty i umiejętności – do wykorzystania w czasie misji. Tylko co z tego, skoro odechciewa się zabawy po dwudziestu minutach? O bolących dłoniach wspomniałem. O koszmarnej oprawie jeszcze nie zdążyłem. Chmary drewnianych, pokracznych, a do tego identycznych wojowników atakują gracza na tle rozlazłych tekstur i ledwo trójwymiarowych drzew. Fizyka czegokolwiek nie istnieje, a dubbing... Przerażający.

Sytuacji nie poprawia długi tryb przygodowy, opcja zabawy dla dwóch graczy czy możliwość wyboru japońskich lektorów. Ocena nie jest niższa tylko dlatego, że autorzy próbowali wprowadzić jak największe zróżnicowanie. Rozwój postaci, wiele rodzajów broni białej, łuki, wybór ścieżki – to wszystko się chwali. Szkoda tylko, że i tak nie bardzo sobie wyobrażam, by ktoś miał ochotę w to grać dłużej niż dwadzieścia minut raz na tydzień. Gdyby chociaż było na co popatrzeć... ■■

OCENA **4.9**/10

+ STARANO SIĘ UROZMAICIĆ ROZGRYWKĘ...
– ...ALE I TAK GRA JEST BRZYDKA, NUDNA I MĘCZĄCA

ZA DYSZKĘ MOŻNA, ALE NIE TRZEBA

IRONIA Dziwnie się losy plotą, że na szpicy we „wrażej" reprezentacji grają dwaj gracze polskiego pochodzenia. Jak wyglądałaby reprezentacja Niemiec bez Klose i Podolskiego? W napadzie mogliby zagrać Kuranyi, Gomez, Klasnic albo Asamoah, sami germanie, hehe. A u nas taka awantura o jednego Rogera...

UEFA EURO 2008

txt: MARCELLUS

PATRIOTYZM WAŻNA RZECZ

To, czy jakaś drużyna zakwalifikuje się bezpośrednio do turnieju finałowego ma ogromne znaczenie dla wydawcy. Electronic Arts zdają sobie sprawę, że **UEFA EURO 2008** ma niewielkie szanse sprzedać się dobrze tam, gdzie piłkarskie gry zawsze rządzą – w Anglii czy też ogólnie na Wyspach. Sprzedaż w mniejszych „growo" krajach raczej nie zrekompensuje strat. Stąd też nakłady na tę grę są względnie niskie. Kampania reklamowa jest skromna, nie ma też polskiego komentarza. A szkoda, bo to naprawdę dobra gra – w pełni licencjonowana i częściowo zlokalizowana.

→I NIE MA PORÓWNANIA

Wersja na PS2 znacząco różni się od tej na PS3/X360. Niestety, nie tylko pod najbardziej oczywistym względem. Wiadomo przecież, że grafika i udźwiękowienie musi być słabsze w grze na konsolę, która powstała w ubiegłym tysiącleciu (heh, nieźle brzmi). Szkoda jednak, że ucierpiały także tryby gry, a zwłaszcza mój ulubiony – Zostań Kapitanem, który polega na sterowaniu wyłącznie jednym graczem z drużyny i walce o zaszczyt noszenia kapitańskiej opaski. W wersji na konsole obecnej generacji jest to fantastyczna zabawa, zwłaszcza w kooperacji – na ekranie cały czas wyświetlane są aktualizowane po każdym zagraniu oceny piłkarzy, każdy stara się grać jak najlepiej, by zdobyć najwyższą ocenę. Po meczu dokonania graczy są podsumowywane: procent celny podań, strzałów, dryblingów i tak dalej, a za zdobyte w ten sposób punkty można swego podopiecznego rozwijać. Wciągające na maksa.

W wersji na PS2 nie zostało z tego w zasadzie nic, oprócz tego, że gra się jednym zawodnikiem i można nakazać kolegom z drużyny podanie, dośrodkowanie, podanie „w uliczkę" lub strzał. Kapitanem zostaje się z automatu, nie ma ocen w trakcie i po meczu, rozwoju. Nadal gra się fajnie, ale nie jest to aż tak angażujące, jak wtedy, gdy od jakości własnej gry coś zależy. Na PS3/X360 to prawie, jak gra pod okiem scouta z jakiegoś dużego klubu, na PS2 nie ma niestety takiej presji. Nieco rekompensuje niedostatki Zostań Kapitanem tryb Kampania Europejska – zestaw zadań do wykonania w krajach zrzeszonych w UEFA – wygrywanie meczów w trudnych sytuacjach, gdy mało jest czasu do końca (zarówno sterując całą drużyną, jak i jednym graczem), rzuty karne i tym podobne. Jest też rozwój graczy, zdobywanie punktów i nagrody. Fajna sprawa, ale wybitnie dla samotników.

Flagowym trybem gry jest oczywiście samo Euro – można zagrać kwalifikacje i wbić się tam choćby wspomnianą Anglią (lub Wyspami Owczymi, jak ktoś ma chęć) albo zagrać sam turniej finałowy wybierając jedną z szesnastu drużyn, które awansowały w „realu". Tu już bez niespodzianek – steruje się całą ekipą, bramki wpadają dość często, jak to w grach z rodziny FIFA na PS2 bywa. Oczywiście są wyższe poziomy trudności, więc jest też wyzwanie. Nie doszukiwałbym się tutaj jednak jakiegoś przesadnego realizmu, ale gra się przyjemnie. Z kumplami nadal wolałbym grać w PESa, ale samotnikom zdobywanie Mistrzostwa Europy i wielokrotne dokopywanie naszym „odwiecznym" wrogom zza Odry powinno dostarczyć sporo satysfakcji.

Słówko należy się oprawie. Cóż, PES to nie jest. Piłki „elektroników" na PS2 nigdy nie wzbudzały mojego zachwytu, ale przyznać muszę, że **UEFA EURO 2008** wygląda całkiem dobrze i nie chrupie. Z dźwiękiem jest nieco gorzej – komentatorzy są naprawdę oszczędni w słowach. Na szczęście wynagradza to szum stadionów, a nawet okazjonalne skandowanie przez kibiców nazwiska ulubionego gracza.

→I NASI NA EURO

Czy w ponad pół roku po premierze FIFA 08 warto sięgnąć po w zasadzie taką samą grę, ale z mniejszą liczbą ekip (wyłącznie drużyny narodowe zrzeszone w UEFA) i bez polskiego komentarza? Można choćby dla niezłych trybów gry, ale jedna rzecz powinna przeważyć – możliwość wygrania Mistrzostw Europy Polską i zobaczenia jak nasz stworzony w edytorze sobowtór podnosi tryumfalnie puchar do góry. I to w zasadzie mogłoby wystarczyć za całą recenzję. ■■

OCENA 7.6/10

+ LICENCJA, TRYBY DLA SAMOTNIKÓW
– ZUBOŻONY TRYB ZOSTAŃ KAPITANEM, BRAK ONLINE
PODNIESIENIE PUCHARU – BEZCENNE

Drążek kopnięć

To prawie jak osławiony drążek rozkoszy, czyli joystick. Tak właśnie w tłumaczeniu z angielskiego na polski „growy" brzmi nazwa Kick Stick. To nowinka w UEFA EURO 2008 na PS2 – do strzałów, podań i wrzutek ze stałych fragmentów gry można używać prawego analoga. Najpierw przyciąga się gałkę do siebie, a w momencie, gdy wskaźnik dotrze do ikonki piłki należy pchnąć ją w przód. Liczy się precyzja, a im szybszy będzie ruch, tym mocniejszy wyjdzie strzał. Dodatkowo piłkę można podkręcić wykonując ruch po półokręgu. Nawet niezły patent muszę przyznać, choć oczywiście wymaga solidnego treningu, ale za to dodaje emocji rzutom karnym. Aż dziwne, że zabrakło „drążka kopnięć" na PS3/X360.

PLAYSTATION 2

- Wydawca: EA
- Producent: HB Studios
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■□□□

GULASH: Jak dla mnie Euro i kolejne mistrzostwa mogą być co roku, a nie co dwa lata – wtedy EA dawałoby nam nową piłeczkę co pół roku, prezentując kolejne szlify i ewolucję silnika. Tak czy inaczej EURO na PS2 jest, podobnie jak wersji na next-geny, pewnym rozwinięciem i urozmaiceniem FIFA 08. Mecze są bardziej dynamiczne, gra się bardziej radośnie, szczególnie w widowiskowej otoczce mistrzostw Europy. Szkoda, że nie ma polskiego komentarza duetu Szpakowski & Szaranowicz (tylko napisy w grze są po polsku), nie ma także zabawy online. To dwa minusy. Ale my się cieszymy, że Electronic Arts w dalszym ciągu wspiera dziesięcioletnią już przecież platformę Sony – i za to wielki plus. Bo to porządna, dająca sporo radości w multiplayerze pozycja. 7.9/10

NIEŹLE, NIEŹLE UEFA EURO 2008 z PS2 na małym telewizorze kineskopowym wygląda całkiem dobrze, im większy, tym robi się brzydsza. Zaś odpalenie jej na pokaźnych rozmiarów LCDku lub plazmie może skończyć się mdłościami.

RTS360 Konsola Microsoftu miała stanowić swoisty przyczółek dla tego stricte pecetowego gatunku. Nie wiadomo kto to wymyślił, pewnie ktoś na samej górze, kto grać na padzie w strategie czasu rzeczywistego nie będzie musiał. Nikt nie musi. Ja odpuszczam.

UNIVERSE AT WAR
EARTH ASSAULT

ANTAGONISTYCZNE ZAPĘDY WREDNYCH KOSMITÓW

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: SEGA
- Producent: Petroglyph
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MARCELLUS: To mogła być bardzo dobra gra, gdyby jej twórcy potrafili więcej z siebie wycisnąć (bo nie z X360 – World in Conflict pokazuje, że są tacy, co potrafią) i sprawić, że gra chodziłaby płynnie, a sterowanie byłoby lepsze (choć i tak jest nieźle). Naprawdę – są fajne jednostki, zróżnicowane frakcje, można by było trochę strategicznie pokombinować... Ale się nie da. Wspomniana przez qsha taktyka zaznaczania wszystkiego, co się ma na składzie i wysyłania do boju jest jedyną naprawdę skuteczną. Ale też nie ma co się specjalnie przejmować, nie znam żadnego fana konsolowych RTSów – każdy woli grać w nie na PieCu. 6/10

Każdy, kto śledzi rynek gier komputerowych, wie jak to ze RTSami było i jest. Do niedawna wychodziły w zasadzie tylko na komputery osobiste, gdzie mają zresztą największą bazę użytkowników i fanów, ale spora zmiana miała zajść wraz z premierą konsol HD, a szczególnie jednej, blisko związanej z rynkiem gier PC. Wysoka rozdzielczość i dokładne sterowanie na wygodnym padzie wyraźnie widocznymi na dużym ekranie jednostkami roztaczały wizję wreszcie komfortowego grania w strategie na kanapie i z drinkiem w ręku.

→I KONTAKT

Tło fabularne rysuje się szalenie ambitnie, emocjonująco i oryginalnie. Zakładam nawet, że w powietrzu wisi ekranizacja, powieści i szał na Universe at War. Historyjka pełna jest wzniosłych chwil, łamiących serce motywów, ściskających gardło momentów. Oto w kosmosie jest zła rasa, która po kolei atakuje najbliższe planety, zagrażając w ten sposób pokojowy w całej galaktyce. Całe szczęście (chwała niebiosom!) istnieje dobra rasa, czy tam nacja, która broni zagrożone światy przed najeźdźcą. Padło na Ziemię, Chiny poddały się bez walki, Rosja nie miała kompletnie żadnych szans, Europa znikła z globusa. Tak, dobrze kombinujecie, jedynie Stany Zjednoczone Chwały i Prawości są w stanie jako tako odeprzeć atak kosmitów. Już pierwsza misja (nie licząc szkoleniowej) mówi jasno: prezydent jest w niebezpieczeństwie, a flaga z gwiazdami i w paski jest podarta, opluta i podeptana. Amerykańscy marines nie do końca umieją czytać, ale za to wiedzą, jak sponiewierać słabszych. Prują więc do szarych kosmitów o niewielkich kształtach, a obrywają od tych większych. Czołgi radzą sobie nawet nieźle, tak samo jak helikoptery, ale w momencie, gdy ambulans z prezydentem (traci dużo krwi!) dociera do bazy, ta zostaje zaatakowana przez gigantyczną bestię designem przypominającą samego Giant Enemy Craba. Wtem przez teleporty zjawia się rasa dobra i ratuje piękny i zdrowy naród amerykański, a szale zwycięstwa i porażki wracają do równowagi. Od teraz wszystko w rękach gracza.

→I ZŁY DOTYK

Nie przepadam za RTS'ami, ale staram się co jakiś czas sprawdzić grę z niezbyt lubianego gatunku, by przekonać się czy granie zaczęło sprawiać mi przyjemność. Tak się stało ze sportówkami i liczyłem, że może i tu tak będzie. Nie.

Na początku każdej misji do dyspozycji gracza oddane zostają punkty, za które to należy wybudować inkubatory żołnierzy, fabryki pojazdów opancerzonych, itd. Standardzik. Każda jednostka opisana jest stosowną liczbą statystyk widocznych w małym okienku po prawej stronie, a także ma swoje specjalne zdolności. Niestety nie znalazłem wśród nich niczego, co mogłoby wydawać się jakieś atrakcyjne.

Sterowanie na padzie jest fatalnie mało precyzyjne. Nie udało mi się też zamienić gałek, by przesuwanie kursora było na prawej, a kamera na lewej. Pozostaje więc żmudna nauka dokładnych ruchów lewym kciukiem, co jest złe. Wybór jednostek to oczywiście A, a zaznaczenie wszystkich z tego samego rodzaju to kombinacja z jednym z przycisków grzbietowych. Z kolei szybka nawigacja to wciśnięcie lewego spustu i przesuwanie gałką trapezu symbolizującego pole widzenia. Widać, że nad sterowaniem siedział niejeden tęgi umysł, ale mimo to nie wyszło ono jakoś super.

→I A WEŹ TO ODE MNIE

Gdy wybierałem poziom trudności, sądziłem, że medium może być za trudne dla takiego laika gatunku, jak ja. Okazało się jednak, że nie mogłem się bardziej mylić. Jako że precyzja leży i kwiczy, zawsze wybierałem wszystkie jednostki i wysyłałem je na każdego wroga, dużego czy małego. Działało aż za dobrze. W tym momencie zdałem sobie sprawę z tego, że zabawa z RTSem nie miała polegać na myśleniu non-stop: „dajcie mi widok z oczu, a pokażę tym zas#$nym kosmitom, gdzie ich miejsce!" A tak – nawet tryb multi, achievementy i wibracje nie przyciągnęły mnie do konsoli na dłużej. Wygłodniali stratedzy konsolowi i tak łykną wszystko, co im zostanie rzucone, więc moje narzekania na nic się nie zdadzą. Ale odradzam tym, którzy chcieliby zacząć przygodę z RTSami. Są tu tacy? ■■

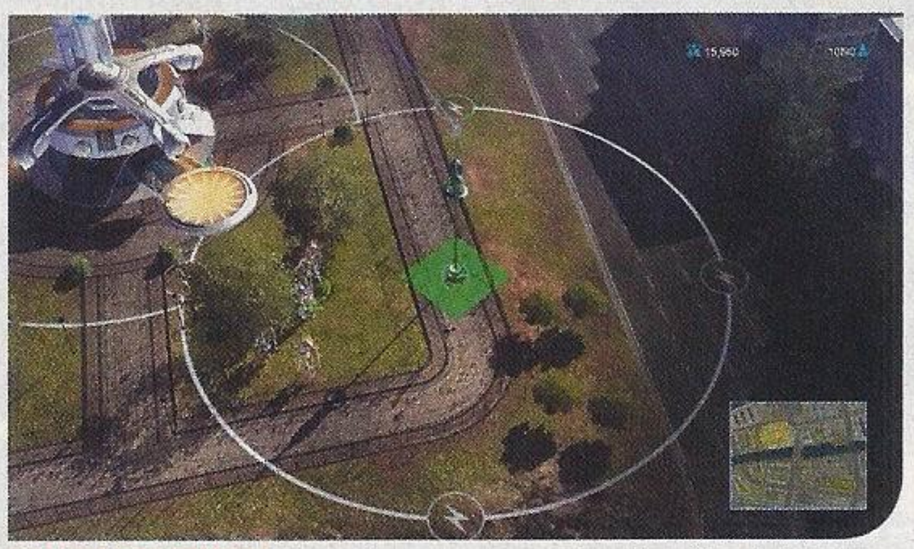
OCENA 5.5/10

➕ KOLEJNA ODWAŻNA PRÓBA. NIEUDANA
➖ NIECH RTS'Y ZOSTANĄ TAM, GDZIE ICH MIEJSCE

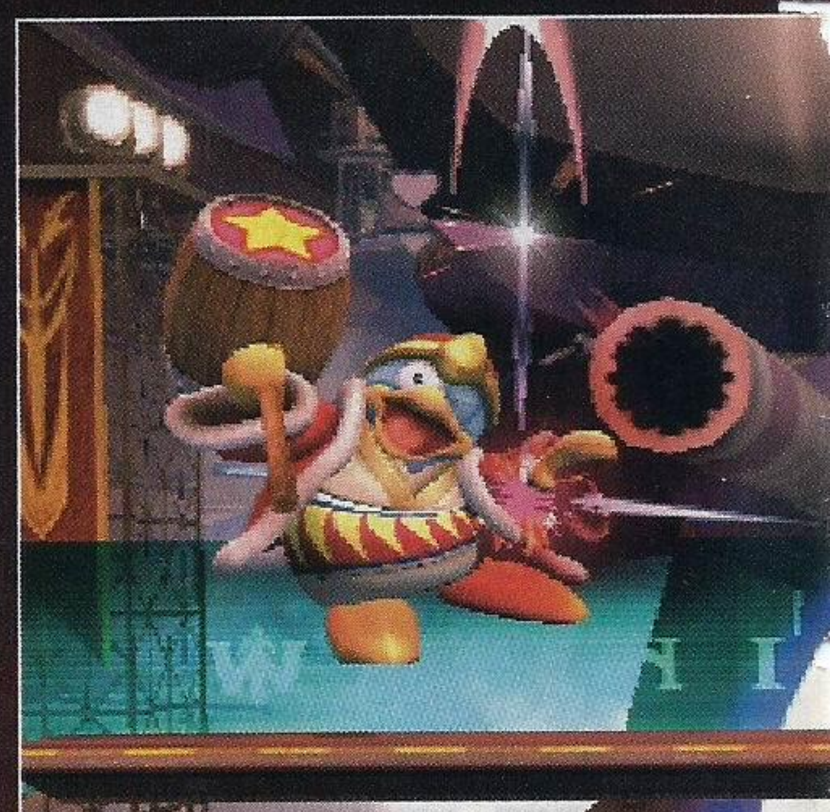
LEPIEJ POWALCZYĆ O ŚRÓDZIEMIE

Nie po oczach!!!

Przeżyłem niewąskie rozczarowanie, gdy po obejrzeniu efektownego materiału otwierającego Universe at War zobaczyłem, jak gra wygląda w akcji. Marnej jakości tekstury, mało ciekawe eksplozje, cieniowanie sprzed latek kilku, czy – co mnie najbardziej zdegustowało – animacja, której płynność czasami można porównać co najwyżej do kostki lodu, a nie kubka wody. Haczy i tnie, gdy tylko na ekranie robi się wielka jatka (czyli raczej często), precyzja nie istnieje. Modele postaci to jakaś kpina; proste, mało estetyczne, a do tego poruszają się pokracznie i skokowo. Dobrze, że rzadko ogląda się je z bliska. Na przerywnikach też jest biednie, nie licząc intro. Brzydalek, ładny na screenach, ale i to bez zaparcia. Tchu.



CHAŁWA BOHATEROM Przez cały czas w szeregach armii znajduje się bohater. Jego zgon oznacza Game Over, dlatego trzeba na niego uważać. Albo na nią.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: 6 czerwca
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Tona minigier, masa postaci (w tym mój konsolowy hero – Solid Snake), ładna grafika, rozbudowane opcje dopasowania gry do własnych preferencji i nieustanne mashowanie przycisków. Dopracowany tytuł, to fakt, ale niech mi ktoś wyjaśni, na czym polega fenomen tej gry, bo nie wiem czemu sprzedaje się w USA jak świeże bułeczki. Czy pranie się po gębach Mario i Peach jest aż takie super? Ja tego nie łykam. Nie znalazłem też trzech kumpli, którzy chcieliby się pobawić w multi. 8/10

NAJWIĘKSZA GRA NINTENDO W HISTORII. CZY NAJLEPSZA?

Miesiąc temu mogliście przeczytać krótką relację z mojego pierwszego spotkania z najważniejszą grą, jaką Nintendo proponuje w pierwszej połowie tego roku. I jeśli odnieśliście wrażenie, że miałem mieszane uczucia, to słusznie odnieśliście. Ale dlatego właśnie nie zdecydowaliśmy się recenzować amerykańskiej wersji na ostatnią chwilę przed oddaniem numeru, by móc poświęcić jej więcej czasu i teraz zaproponować Wam przemyślaną opinię o grze. Ja zaś wreszcie odkryłem, czym seria Super Smash Bros. przyciąga miliony graczy na całym świecie.

→| WOJNA DOMOWA

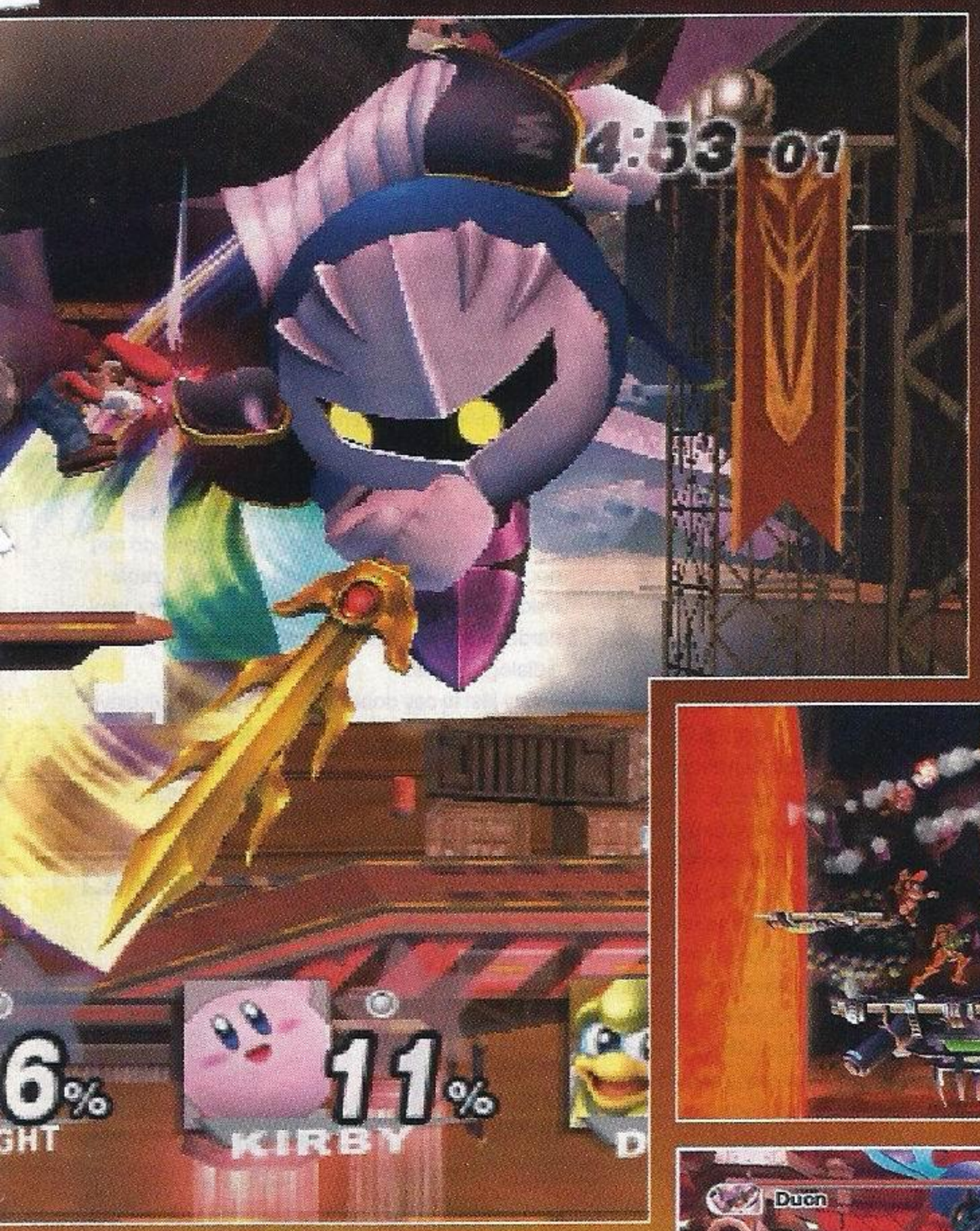
Pomysł na rozgrywkę jest niezwykle prosty, żeby nie powiedzieć – prymitywny. Na dwuwymiarowej arenie spotyka się z reguły czterech wariatów chcących sprać się wzajemnie. Służą do tego proste combosy, ciosy specjalne oraz przede wszystkim najróżniejsze znajdźki walające się po arenie. Ciekawostką jest fakt, że nie ma tutaj tradycyjnego paska energii opróżniającego się wraz z otrzymywaniem razów. Zamiast tego obrażenia nabijają wskaźnik procentowy – im wyższy, tym dalej postać odlatuje po przyjęciu mocnego ataku. W związku z tym coraz trudniej jest się jej utrzymać na arenie, a spadek w przepaść oznacza stratę życia (oraz punkt dla winowajcy). I właśnie bilans odebranych i straconych żyć stanowi podstawę do wyłonienia zwycięzcy. Reguły są jasne, dzięki czemu każdy od razu wie, co robić.

Z początku jednak walka w Brawl wydaje się kompletnie losowa, a przez to mało zabawna. Do ataku służą właściwie tylko dwa przyciski, więc wydawać się może, że niewiele zależy od gracza. Na szczęście wystarczy skorzystać z opcji treningu i przez kilkanaście minut poćwiczyć jedną z postaci, by odkryć, że za sterowaniem kryje się jednak jakaś głębsza myśl. Otóż kluczem do sukcesu jest pad kierunkowy. Zależnie od momentu, w którym wciśniecie dany kierunek (przed przyciskiem akcji, w tym samym momencie, w wyskoku etc.), Wasz wojownik wykona odpowiedni atak. Daje to już rozsądną liczbę kombinacji i umożliwia pewną dozę taktyki – oczywiście wszystko w skali multiplayerowej nawałanki, a nie pełnokrwistej bijatyki. Znalazło się nawet miejsce dla air jumpów, chwytów i uników. To jednak tylko połowa przyjemności, ponieważ nie mniejsze znaczenie mają przedmioty pojawiające się na arenie. Miecze świetlne, lasery, wyrzutnie rakiet, piłki do nogi – kompletny misz-masz. Tak zresztą można określić całą grę. Znajdźki służą oczywiście do robienia krzywdy przeciwnikom, choć niektóre potrafią zranić także gracza, inne z kolei mają właściwości leczące. Na ich szczycie leży tak zwany Final Smash. Co jakiś czas na arenie pojawia się świecący obiekt, losowo przemieszczający się po całym jej obszarze. Pierwszy bohater, który go rozbije, może wykonać swój najmocniejszy atak, który zazwyczaj dość znacząco odwraca losy starcia. Jak łatwo się domyślić, każdy chce zdobyć Final Smash dla siebie i skutecznie przeszkadza w tej sztuce reszcie. To właśnie w tym momencie Brawl osiąga wyżyny miodności.

→| CZYM CHATA BOGATA

Kolejnym pomysłem na kontynuację Super Smash Bros. jest wrzucenie doń jak najwięcej czegokolwiek. Dlatego do klepaniny po mordkach, pyszczkach i otworach gębowych staje prawie czterdzieści postaci z najróżniejszych produkcji Nintendo wyprodukowanych na przestrzeni ponad dwudziestu lat. Jeśli więc zmagania między Mario, Samus, Pikachu i Kirbym budzą u Was niesmak, zamiast gromkiego śmiechu, to być może powinniście darować sobie tę pozycję. Ale choć i mi z początku wydawało się to dziwne, to jednak szybko absurd tej gry zaczął mnie bawić. Pomieszanie realiów tak różnych gier owocuje naprawdę niepowtarzalnym klimatem. Do tego jeszcze Sonic oraz sam Solid Snake! Najlepsze w tym wszystkim jest jednak to, że wojownicy (spore słowo, jeśli popatrzeć na Olimara z Pikmina) różnią się między sobą dość znacznie, a mimo to każdym da się skutecznie walczyć! Żeby było śmieszniej, starcia odbywają się na arenach inspirowanych produkcjami Wielkiego 'N'. Delfino Plaza z Super Mario Sunshine brzmi jeszcze zdroworozsądkowo, ale projektantom udało się przerobić na areny takie tytuły, jak WarioWare czy PictoChat! Totalne szaleństwo, również w praktyce. Na planszach dzieje się sporo, zarówno na pierwszym planie, jak i w tle. Ciosy specjalne produkują hollywoodzkie ilości efektów świetlnych, a pola walk potrafią się rozpadać, zmieniać kształty, atakować graczy, a nawet przeprowadzać mini-gierki! Osoby

KALKI Nie możemy być na sto procent pewni, ale damy sobie coś niezbyt ważnego uciąć, że model Linka wyciągnięto żywcem z Twilight Princess. Solid Snake z kolei zdaje się pochodzić bezpośrednio z The Twin Snakes.



SŁODKA ZEMSTA Z pewnością znajdzie się sporo graczy, którzy będą chcieli ręcznie udowodnić Marianowi, że ikoną platformówek jest Sonic. Inni dobitnie pokażą Wężowi, co sądzą o chowaniu się w kartonach. Niektórych z kolei taka możliwość zupełnie nie bawi, a nawet wywołuje niesmak. Oczywiście, szanujemy ich.

siedzące przed telewizorem co sekundę są atakowane czymś nowym, co tylko wzmaga pragnienie, by zagrać jeszcze jedną walkę. I jeszcze jedną. Jeden ze znajomych, na którym testowałem multiplayerowe oblicze Brawl, podszedł do gry sceptycznie, jak na wroga wszelkiej japońszczyzny przystało. Jednak po kilkunastu minutach zabawy „na siłę", nie mógł się już oderwać. SSBB to taki gadżet wśród gier – może niezbyt wyszukany, ale ładnie wyglądający i dający masę prostej przyjemności.

→| KAŻDEMU WEDŁUG POTRZEB

Gadżety mają jednak to do siebie, że szybko się nudzą. W przypadku Brawl ta reguła się nie sprawdza i choćbym nie wiem jak nie lubił tej gry (co nie ma miejsca), to musiałbym przyznać, że Nintendo zadbało o wydłużenie zabawy niemal w nieskończoność. Podstawą jest oczywiście multiplayer dla max czterech graczy. Można grać pojedyncze walki, dowolnie żonglując zasadami starcia i wszystkimi innymi zmiennymi (czas gry, pojawiające się power-upy, a nawet muzyka w tle) bądź organizować turnieje: jest nawet tryb „Rotation" umożliwiający sprawiedliwą zabawę, gdy w pokoju zgromadziło się więcej niż czterech chętnych. W odwrotnej sytuacji (niedobór znajomych) wystarczy podłączyć konsolę do sieci i kopać tyłki poprzez Wi-Fi Connection. Nic nie stoi na przeszkodzie, by to dwóch bądź trzech graczy przy jednej konsoli bawiło się online, nie musi to być koniecznie samotnik. Gdyby się jednak taki trafił, Nintendo przygotowało zestaw misji specjalnych oraz mini-gierek, a nade wszystko całkiem obszerny tryb przygodowy z sekcjami platformowymi! Choć i tak największą frajdę daje w kooperacji. Jeśli wciąż uważacie, że to mało, to do listy dorzucam jeszcze nagrywanie replayów, pstrykanie fotek w dowolnym momencie, kolekcjonowanie figurek i naklejek, oglądanie walk innych jako widz oraz edytor plansz! Uff, opcji jest istne zatrzęsienie i nawet ciężko mi w tej chwili stwierdzić, czy o czymś nie zapomniałem.

→| FORMA KOLAŻU

Do licznych zalet SSBB należy doliczyć imponująca oprawę, jedną z najlepszych na Wii. Choć grafika czasem postraszy słabszą teksturą czy aliasingiem, to w ogólnym rozrachunku jest sporym osiągnięciem. Donkey Kong czy Mario nigdy nie wyglądali lepiej (nawet w Galaxy!), animacja nie zwalania ani na chwilę, co przy tempie akcji i natężeniu efektów robi słuszne wrażenie. Przy takiej różnorodności stylów i elementów, czasem żywcem wyjętych ze starszych tytułów, trudno było uniknąć pewnych spadków jakości, ale taki już urok tej pozycji. Ocenę podwyższają na pewno prerenderowane wstawki, których mnóstwo wepchnięto do trybu przygodowego. Choć nie są szczytem artyzmu, szacunek budzi już sama ich liczba – widać, że Nintendo chciało w pełni wykorzystać te ponad osiem gigabajtów, które oferuje dwuwarstwowa płyta DVD. Jednak skrzydła rozwinęli dopiero przy sferze dźwiękowej. O dubbingu możemy oczywiście zapomnieć (poza Sonikiem i Snake'iem), ale muzyka to prawdziwe mistrzostwo świata i okolic. Kilkadziesiąt utworów, głównie z ojczystych gier występujących w grze postaci, zostało na nowo zaaranżowanych i zagranych przez orkiestrę (a przy Twilight Princess żałowali!). Przy aranżacjach brało udział ponad dwudziestu japońskich kompozytorów, w tym Akihiro Honda z Konami, która zajął się motywem z... Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Oczywiście wszystkich kawałków możecie posłuchać w specjalnym menu, poczytać o ich twórcach, a także ustawić swoją ulubioną playlistę. Mało?

TO NAJBARDZIEJ NAŁADOWANA ZAWARTOŚCIĄ GRA, JAKA KIEDYKOLWIEK WYSZŁA SPOD RĘKI PROGRAMISTÓW Z NINTENDO

→| ZJAWISKO

Miesiąc temu miałem wątpliwości, czy Super Smash Bros. Brawl jest tytułem, który warto polecić polskiemu graczowi. Teraz już wiem, że nie będziecie żałować zakupu. To najbardziej naładowana zawartością gra, jaka kiedykolwiek wyszła spod ręki Nintendo i choć najlepiej sprawdza się naturalnie jako party-game, to każdy znajdzie tutaj coś dla siebie. A jeśli nie odrzuca Was sama idea rozrywkowej nawalanki, to wsiąknęliście na długie tygodnie. Wystarczy połączyć się z Internetem, by gra automatycznie zgrała nowe areny! Naprawdę, odwalono przy tym tytule tytaniczną robotę. Obiektywnie jednak nie jestem w stanie wystawić wyższej oceny, gdyż kilka mniejszych wpadek się trafiło. Siła SSBB leży bardziej w ilości niż jakości, choć jeśli chodzi o najważniejsze elementy, ta druga jest również bardzo wysoka. Krótko mówiąc, jako gra imprezowa to ósmy cud świata. Do zabawy online też się nadaje, jak mało która na Wii. I nawet jeśli znajomi odwiedzają Was sporadycznie, ale lubicie tego typu produkcje, to tytuł warty rozważenia. Salwy śmiechu gwarantowane! ■■

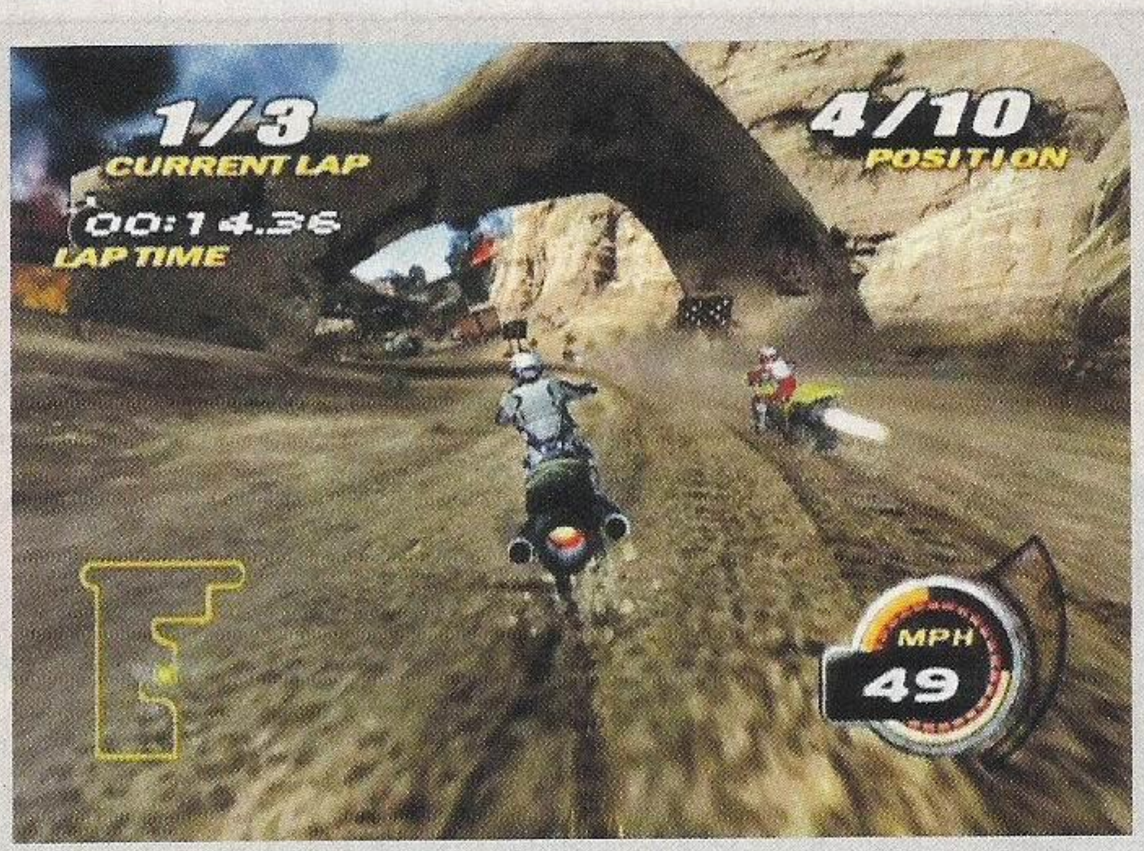
OCENA 8.8/10

➕ REWELACYJNY MULTIPLAYER, TONY BONUSÓW, ONLINE
➖ NIE DLA WSZYSTKICH, CZASEM CHAOS I NIERÓWNA GRAFIKA

DLA TOTALNYCH „KREJZOLI"!

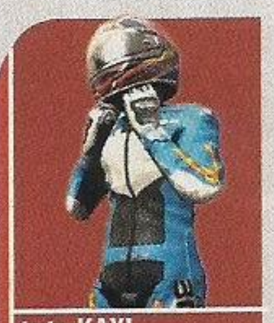
I WIELE WIĘCEJ

Mimo dwóch stron recenzji, wciąż nie udało mi się wymienić wszystkiego, co oferuje SSBB. Wspomniałem o naklejkach i trofeach, nie napisałem jednak, że te pierwsze zwiększają statystyki w trybie dla jednego gracza, a te drugie można ustawiać i robić im zdjęcia. Fotki oraz replaye można zapisywać w pamięci konsoli lub na karcie SD, a także dzielić się nimi online – podobnie jak własnoręcznie stworzonymi planszami. Do tego Nintendo pozwala na kilkuminutowe partyjki w swoje retro-hity dostępne poprzez usługę Virtual Console. W SSBB znajdziecie również pełną (!) listę wydawniczą Nintendo od samego początku kontaktu tej firmy z rynkiem gier video. Gra zbiera także skrupulatnie wszelkie statystki, poczynając od czasu zabawy, poprzez sumę knockoutów, przebyty dystans i mnóstwo innych pierdół, które przyniosą ogromną radość fanom.



NITROBIKE

MOTORY Z DOPALACZEM ZAWSZE W CENIE



txt: KAXI

Wii | PS2

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Left Field
- Liczba graczy: 1-4 (6)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nigdy nie było jakiegoś szału na tego typu gry, ale też trudno znaleźć konsolę, której brakowałoby tytułu z jednośladami bezlitośnie ryjącymi błocko. Tyle, że zazwyczaj są one ładniejsze niż Nitrobike, a gra się w nie równie przyjemnie. Ciężko mi polecić tę grę komukolwiek – w kategorii szalonych wyścigów znacznie lepiej spisuje się roczne Exite Truck. Choć z drugiej strony nie można powiedzieć, że czegoś Nitrobike brakuje – kariera, sterowanie, emocje – obecne. Ale w żadnym wypadku wybitne. Ot, przeciętniak, choć wart uwagi maniaków ścigania. Tyle, że grą zdecydowanie bardziej godną polecenia jest w tym miesiącu Mario Kart na Wii. Z kolei na PS2 Nitrobike nie ma specjalnie czego szukać, biblioteka gier na tę konsolę jest przepotężna. 5/10

Każdy potrzebuje od czasu do czasu uderzeniowej dawki adrenaliny. Pytanie tylko, czy dostarczy jej **Nitrobike**. Do tego tytułu potrzebne jest bowiem odpowiednie podejście. Przede wszystkim nie wolno oczekiwać hitu. To raczej niezłe rzemiosło, które może się spodobać miłośnikom tematu. Nie ma tu wielkiej filozofii. Na trasach wiodących przez parki, pustynie, farmy bądź wysypiska staje maksymalnie dziesięciu szaleńców na motorach wyposażonych w rakietowy dopalacz. Przesadne korzystanie z turbo może doprowadzić do eksplozji motocykla, ale wykonywanie trików czasowo zwiększa wytrzymałość wehikułu. I to cała filozofia, pozostaje dojechać na pierwszym miejscu. A nie jest to szczególnie łatwe; poziom trudności zawieszono akurat tak, by gra stanowiła wyzwanie. W karierze czeka nieco więcej różnorodności: podzielono ją na puchary, w których znalazło się po kilka zadań. Trzeba je wszystkie ukończyć przynajmniej na trzecim miejscu, by uzyskać dostęp do kolejnego zestawu. Owe „misje" to żadne odkrycie, ale jednak trochę w nich namieszano. Pojedynczy wyścig, ich seria, najszybsze okrążenie, eliminacja ostatniego w stawce i tak dalej. Jest nieźle, a i kilka bonusów można odkryć.

→I ZABŁOCONY EKRAN

Problem jest taki, że gra jest brzydka. Tekstury rozmazane, detali mało, kolory jakieś brudne, animacji zdarza się zwolnić. Poziom przeciętnej pozycji na PS2 i nic ponadto. Przynajmniej błoto fajnie tryska na ekran. Na plus zaliczę również poczucie prędkości – to się akurat twórcom udało. Ale dźwięk już trzyma poziom grafiki. Gitarowe riffy są ostre, ale nie ma w nich nic niezwykłego, silniki brzmią przyzwoicie. Projekty zawodników są niby wykręcone, ale w sposób, który widzieliśmy już tysiące razy. Barczysty koleś, cycata babka, wariat z irokezem. Design tras to na szczęście poziom wyżej, bo choć brak w nich geniuszu, to jednak jeździ się na nich nieźle. I właśnie cała gra jest taka. Nie ma się czym zachwycać, ale większość aspektów gry spełnia swoją rolę. Tak samo jest na szczęście ze sterowaniem. Skopiowano je niemal idealnie z Excite Truck, ale to żaden powód do wstydu. Wiilot trzymany jest poziomo, a jego wychylenia skręcają motorem. Działa dobrze, a to najważniejsze. Tyle w tej sprawie. Mocną stroną gry mógłby być multiplayer dla czterech osób na podzielonym ekranie i sześciu poprzez Wi-Fi Connection, ale ciężko w sieci znaleźć kogoś do gry.

Nitrobike to gra niezła, jeśli macie ciąg na tego typu wyścigi. Nic lepszego w tej dziedzinie na Wii i tak nie znajdziecie, a produkt Left Field to wcale nienajgorszy wybór. ■■

OCENA **6.0**/10

+ PRĘDKOŚĆ, NIENAJGORSZA KARIERA I ONLINE
– BRZYDKA I ŹLE BRZMI, TO NIE MIAŁ BYĆ HIT

MOŻE SIĘ PODOBAĆ

SILVERFALL

▶ PSP // Take Two Games

Być może pamiętacie Dungeon Siege na PSP. Doskonała produkcja, uderzyła znikąd i skradła mi kilkadziesiąt godzin z życia. Ale przeszła bez echa. Teraz ten sam gatunek atakuje PSP kolejną produkcją. O kilka klas słabszą. Wielcy fani krojenia potworów, pakowania postaci i znajdowania coraz lepszego oręża mają twardy orzech do zgryzienia. Jest naprawdę słabo, przewidywalnie, sztampowo. Jest sobie spokojna mieścina Silverfall. Życie płynie leniwie, wtem znikąd pojawiają się demony, potwory, zły czarnoksiężnik. Mistrz broniący Silverfall nakazuje uczniowi odnalezienie swej córki, sam zaś poświęca się, by utrzymać magiczną barierę chroniącą osadę. Już krótki tutorial daje jasny przekaz: jest miękko. Zabawa zaczyna się od wyboru jednej z czterech klas postaci. Człowiek jest w miarę uniwersalny, elf lepiej czaruje, troll jest atletą, a goblin jest cwany i potrafi strzelać z broni palnej. Nieważne. Ależ oni wszyscy są brzydcy!

Sterowanie jest strasznie zamotane i słabo przyswajalne. Pod czterema przyciskami geometrycznymi znalazły się: atak mieczem, strzał z łuku lub kuszy, obrona i magia. R i L odpowiadają za kamerę, lokowanie się na przeciwniku. Kto to wymyślił, żeby na krzyżaku umieścić przycisk akcji? No też nie wiem. Są przeróżne umiejętności powiązane z punktami doświadczenia, dla każdego ataku inne. Część na stałe podnosi jakieś statystyki, a inne na chwilę uodparniają na zły status.

Grafika jest tragiczna, jedna z najgorszych na PSP. Miejscówki wyglądają równie beznadziejnie, jak postacie. Efekty czarów prawie nie istnieją, tak samo, jak jakakolwiek detekcja kolizji czy radość z eksploracji kolejnych lokacji. Słowo daję, dawno się tak nie męczyłem.

Zwykle jest tak, że pokonywanie kolejnych przeciwników, zdobywanie doświadczenia i potężniejszych gadżetów wystarcza, żeby w takiego erpega śmigać długie godziny. Tutaj jednak nie ma tak dobrze. Zawodzi dosłownie każdy aspekt. Nie wiem, jak wypada wersja z PC, ale jeśli jest tylko trochę lepsza, niż ta z PSP, to ciągle jest dramatycznie słaba. Fani Diablo i wspomnianego Dungeon Siege… Nie. Zasłona milczenia niech zostanie spuszczona na Silverfall. ■■ **qsh**

OCENA **4.0**/10

DUNGEON EXPLORER: WARRIORS OF ANCIENT ARTS

PSP|NDS // Hudson Soft

Podobno już dwadzieścia lat temu Hudson wydał grę o takim tytule, ale tego już nikt nie pamięta. Dla kogo więc jest Warriors of Ancient Arms? Nie mam pojęcia. Jeśli szukacie dobrej zabawy, to tutaj jej nie znajdziecie. Generalnie jest to zwykły hack & slash. Przed rozpoczęciem gry należy stworzyć postać (bez różnicy czy to człowiek, elf, czy ork, bez znaczenia czy zajmuje się magią, jest wojownikiem, czy kimkolwiek innym, bo i tak zawsze gra się tak samo), która zanurkuje w głąb zamieszkanej przez demony ogromnej jaskini. Tam ubije kilkoma prostymi combosami kilkadziesiąt monstrów i odbierze nagrodę w mieście znajdującym się rzut beretem od przeklętego miejsca.

Walka jest prosta, ale przy tym bardzo nudna. Wciskanie w kółko tego samego przycisku to żadna frajda, jeśli przeciwnik nie jest wymagający. Na dodatek bohaterowi towarzyszy od jednego do trzech kompanów, więc starcia nie sprawiają problemów. Przynajmniej do czasu, gdy pojawi się boss; niby można wydawać pomocnikom polecenia, ale kompletnie nie potrafią się o siebie zatroszczyć i szybko giną. Ciężko liczyć na wsparcie ze strony takich słabiaków. Nie ma sensu również walka z daleka. Bez możliwości zalokowania się na celu nie ma co marzyć o szybkich atakach, gdy ze wszystkich stron napływają fale potworów. Najlepiej zadbać o zapas buteleczek z maną i często stosować ataki magiczne (ponownie chodzi o klepanie w kółko jednego przycisku). Można je zakupić u handlarza w miasteczku. Gdy zabraknie floty, trzeba wypełnić dodatkowego questa, czyli ponownie udać się w kierunku jaskini i albo kogoś bezpiecznie do niej doprowadzić, albo samemu do niej wejść i zabić wskazany cel. Wieje nudą już po godzinie gry, tym bardziej, że fabuła jest kompletnie nieciekawa, a dialogi drętwe.

Czy jest tu coś dobrego? Opcja gry w multiplayerze dla trzech osób (czemu nie dla czterech?). Wspólne siekanie jest zabawne przez chwilę. A poza tym... Grafika przeciętna, muzyka bezbarwna. Nuda. Odpuśćcie. ■■ **Mielu**

OCENA **4.3**/10

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

▶ PSP // Empire Interactive

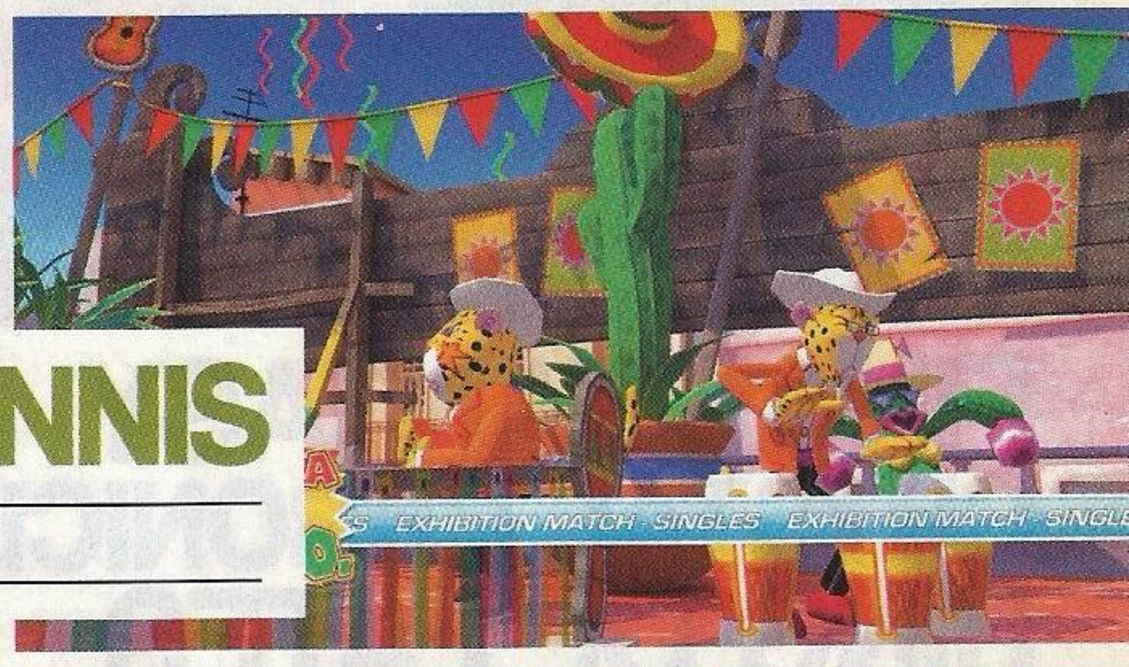
Porządna, przemyślana ścigałka na PSP. Grę podzielono z grubsza na dwa tryby. Pierwszym są wyścigi. Kilkanaście serii po kilka zawodów na przeróżnych trasach i w trzech kategoriach. Wyścigi wiejskimi drogami, przez stodołę, pole za nią, odbijanie się od snopków słomy – na pewno kojarzycie te klimaty. Najpierw jeździ się przeżartymi rdzą wehikułami, później nieco lepszymi autami, a końcowe modele to tuningowane maszyny prosto z ulic Tokio. Oczywiście bez licencji. Ale za to każdego czterokołowca można lekko ulepszyć. Kaskę zdobywa się za zajęcie miejsca na podium, a uzbieraną flotę pożytkuje na zawieszenie, hamulce, opony, klatkę do środka, czy silnik. Z czasem części są coraz droższe, a najlepsze pojazdy kosztują po kilkadziesiąt tysięcy.

Poczucie pędu jest bardzo sugestywne, a model jazdy przypomina ten „bujający" z serii Driver. Kilka widoków kamery pomaga w znalezieniu tego najlepszego dla siebie. Podczas jazdy nabija się pasek turbo. Wciskając R wpuszcza się do tłoków podtlenek azotu, a fura dostaje niezłego kopa. Dobrze, że auta nie mają już takiej tendencji do przyklejania się nawzajem do siebie, co było największą zmorą wersji na X360.

Bardzo spodobało mi się zniszczalne otoczenie. Nie zrezygnowano z rozpoznawalnego znaku serii, w pył i drzazgi lecą nie tylko kubły na śmieci, ale też barierki, sterty opon, czy inne konstrukcje z okolicy trasy. Właśnie – te ostatnie biegną również przez przedmieścia i tory wyścigowe, znalazło się też miejsce na specjalne areny. Te ostatnie służą do drugiego trybu zabawy. W nim do dyspozycji dostaje się narzucone auto i cel, jaki należy osiągnąć. Loty kierowców w dal i wzwyż, strzelanie nimi do celu, rozwałka na arenach z power-upami, czy wyścigi połączone z koniecznością niszczenia przeciwników jak w Burnoucie – to miłe odskocznie od standardowego jeżdżenia. Tryb multi również się znalazł. W sumie – solidnie, ale bez zachwytów. Można pograć. ■■ **qsh**

OCENA **6.0**/10

PRAWIE Oprawa jest bardzo kolorowa i sympatyczna. Zwłaszcza na PS3 i X360 prezentuje się okazale. Niestety, nie do końca idzie w parze z grywalnością – sterowanie powinno być lepsze.



SEGA SUPERSTARS TENNIS

txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh: Z tymi party-games na licencji znanych maskotek jest różnie. Po kilkudziesięciu rozegranych meczach w tenisa z ponaddźwiękowym jeżem na X360 jestem jak najbardziej zadowolony. Gra jest śliczna i płynna, a system rozgrywki przyswajalny. Kilka specjalnych ruchów najbardziej znanych postaci z gier SEGI na pewno przyciągnie fanów, ale – całe szczęście – nie powinno odstraszyć potencjalnych zainteresowanych. Mój typ jest taki, żeby grać w to wyłącznie z przyjaciółmi, którzy na dodatek też lubią kolorowe, bajkowe klimaty. Tylko ta mała małpa z Monkey Ball nie pozwala mi wystawić wyższej oceny. Jej banany doprowadzały mnie do szału. Nie dość, że trzeba uważnie posyłać piłki, to jeszcze nie można wdepnąć w przeszkadzajkę. Pozycja dla najmłodszych i fanów Jeża. 7/10

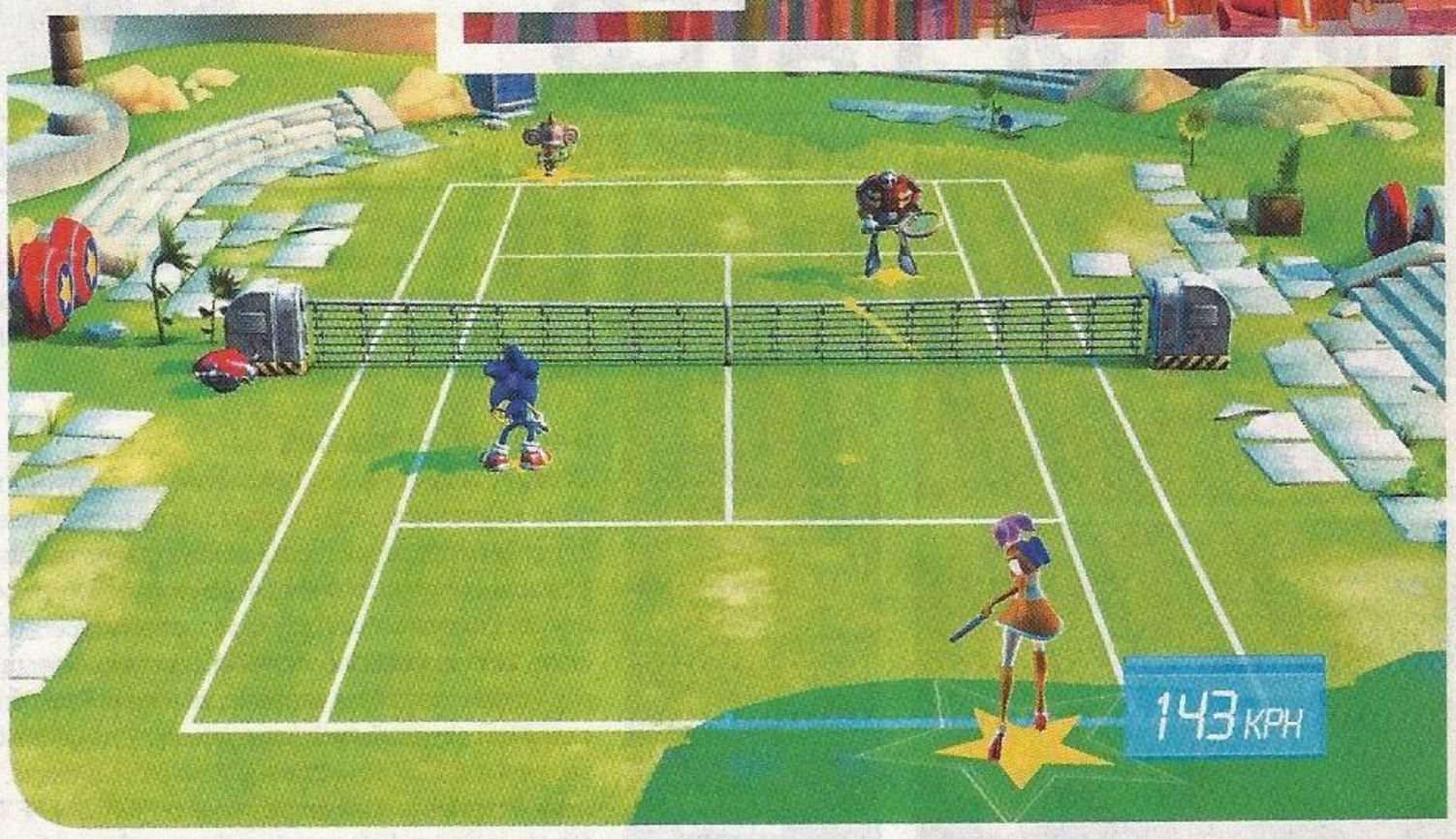
GWIAZDY TAŃCZĄ NA KORCIE

Kolorową i radosną inkarnację Virtua Tennis można przyrównać do zalewających ostatnio naszą telewizję szmirowatych programów, w których tak zwane „gwiazdy" są albo przebrzmiałe, albo z desperackiej łapanki. Albo w ogóle nie są gwiazdami, bo nikt ich za cholerę nie zna. No ale są w TV... **SEGA Superstar Tennis** tak na oko trafiła na rynek osiem lat za późno – tak naprawdę powinna ukazać się na Dremacasta. I to nie ze względu na grafikę, a właśnie pseudogwiazdorską oprawę.

→I ...ALE KTO TO JEST DR CURIEN, ZIOOOM?

Tak naprawdę jedyną naprawdę rozpoznawalną „gwiazdą" jest w tym gronie Sonic, choć ostatnią moim zdaniem wartą pogrania bajką z jego udziałem było Sonic Adventures na DC. Od tego czasu zachowuje się, jak Christopher Lambert, który po sukcesie „Nieśmiertelnego" zaczął grać w takich szmirach, że ręce opadają (no, może nie licząc Mortali). A reszta ekipy? Kanciasta małpka z Samba de Amigo może i była rozpoznawalna, ale w roku 2000, podobnie jest z Ulalą ze Space Channel 5 i Beatem z Jet Set Radio. Aha, jest jeszcze NiGHTS (ona akurat jest całkiem na czasie) oraz małpiszonek AiAi z Monkey Ball, też w sumie znany. Oczywiście są też inne postacie, najczęściej krewni, znajomi lub wrogowie Sonica oraz plansze dedykowane wymienionym grom i bohaterom. A także House of the Dead, które z nieznanych mi przyczyn nazywa się tutaj Curien Mansion, bo choć zombiaki w pierwszej części HotD są podwładnymi kompletnie szalonego dr Curiena, to jednak wątpię, by ktokolwiek to kojarzył.

To oczywiście na początek, wraz z postępami odkrywa się kolejne, jeszcze mniej znane postacie (może poza Shadowem i krasnoludem Giliusem z Golden Axe) i korty dedykowane innym legendarnym grom SEGI, jak choćby na poły jużlegendarnemu After Burnerowi.



→I TENIS W PORCIE

Gra jest prosta jak konstrukcja cepa, ale skuteczne władanie cepem nie jest wcale tak prostą sprawą, jakby się mogło wydawać. Głównym trybem jest Superstars – w nim odkrywa się kolejne gry i postacie. Odbywa się to na dwa sposoby – wygrywanie meczy lub rozwalanie mini-gierek. I niby wszystko fajnie, ale mini-gry są dość słabe lub zaledwie przeciętne. Chyba najfajniejsze są te związane z House of the Dead bo polegają na rozwalaniu zombiaków. Najbardziej zaś wkurzały mnie te z Monkey Ball – przepychanie kul przez bramki jest chaotyczne i bardziej bazuje na farcie niż umiejętnościach. Oczywiście mini-gier jest mnóstwo, nie ma sensu ich jednak opisywać, bo najważniejsze już wiecie – słabują.

Odbijanie piłeczki na korcie mogło być fajne, ale kompletnie rozwaliło mnie sterowanie – tak na dobrą sprawę nigdy nie mogłem być pewny, czy moja postać po wduszeniu odpowiednich przycisków sięgnie piłki czy nie, odbiją ją, czy zostawi w spokoju, dobiegnie, czy może jednak zastygnie na chwilę albo przebiegnie obok. W ten sposób nie da się grać na wyższych poziomach trudności i z bardziej cwanymi przeciwnikami sterowanymi przez konsolę. Tym bardziej że standardowo oszukują i zawsze wydają się wiedzieć gdzie poleci piłka. Niby podobnie kantują w Virtua Tennis, ale to, co tam motywowało mnie do wysiłku, tu mnie zniesmaczyło.

Wisienką na wiadomym torcie miały być ataki specjalne postaci – po naładowaniu skutecznymi zagrywkami gwiazdy pod nogami „gwiazdy", można odpalić specjala, który w teorii powinien być dla przeciwnika niezwykle trudny do odebrania, ale nie jest to prawdą w przypadku SI. No i najczęściej dzieje się tak, że to gracz ma problem z odebraniem nieuniknionej kontry, bo nadmiar efektów sprawia, że nie widać, gdzie jest piłka. Cóż...

→I JA KRECZUJĘ

Niby grafika ładna, postacie dobrze animowane, gra muzyka, korty fajnie zaprojektowane, ale frustrująco niedorobione sterowanie sprawiło, że niezbyt bohatersko skreczowałem. Owszem, ze znajomymi też można się pobawić (a nawet w sieci), ale co to za zabawa, kiedy wszystkim doskwiera ten sam problem – nikt nie wie czy jego postać odbije piłkę, czy może jednak nie. ■■

OCENA 5.6/10

+ GRAFIKA, KORTY OPARTE NA MOTYWACH Z GIER
– STEROWANIE. NI TO VIRTUA, NI TO MARIO TENNIS

KOLEJNY PRZECIĘTNY WYSTĘP SONICA

A co z Wii?

Wersja na Wii jest całkiem niebrzydka i ma opcję widescreen i 480p, co nie jest w grach na tę konsolę codziennością. Niestety, często zdarzają się chrupnięcia, a część kortów pokryta jest rozmytymi teksturami. Że o braku ruchomych elementów w tle nie wspominając. Sterowanie sprawdza się w sumie też nieźle, choć nie jest tak banalne, jak w tenisie z Wii Sports – gałką steruje się postacią, a machnięciami wiilotem nadaje przybliżony kierunek uderzeń. Co dziwne, w niektórych mini-grach w trybie Superstars trzeba odłączyć „gruchę" i grać na wiilocie, jak na normalnym padzie. Ze znajomymi można pograć, ale online brak. 6/10

DAJE PO OCZACH Na niektórych kortach jest tak kolorowo, że ciężko jest dostrzec małą, żółtą piłkę mknącą z zawrotną prędkością. Momentami przegiętą – gra może okazać się za trudna i za szybka dla najmłodszych. A przecież do nich chyba jest skierowana, nie?

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES RING OF FATES

ONLINE NIE DLA DSA Crystal Chronicles jak mało która gra idealnie nadaje się do tego, by grać w nią online. Skoro ciężko znaleźć drugą osobę posiadającą ten tytuł w Polsce, więc najlepszym rozwiązaniem byłoby pobuszować w sieci. Takiej opcji jednak nie ma. Wielka szkoda.

CZARY MARY Jak to w FF bywa, każdy czar ma kilka silniejszych odmian. Jak jest Cure, to nie może zabraknąć Cura i Curaga. Fira i Thundara też są. Żeby z nich skorzystać należy aktywować podstawowy czar, zaznaczyć cel i stuknąć stylusem w małą ikonkę symbolizującą innego członka drużyny, który zalokuje się na przeciwniku wzmacniając siłę magii. Prawda, że łatwe? Nie? Trudno, znajdźcie sobie trzech kolegów mających własne egzemplarze gry i bawcie się w co-opie.

WYRZUĆCIE FINAL FANTASY Z NAZWY I BĘDZIE FAIR

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: No to mamy problem – Ring of Fates to naprawdę fajny action-rpg, ale w multiplayerze. Z powodu znikomej popularności DSa w Polsce i braku możliwości grania przez Internet nie rozwinie on więc skrzydeł w naszej rzeczywistości, bo raczej ciężko będzie znaleźć trzech chętnych do grania i mających tę grę. Poza tym mankamentem (i żonglerką stylusem) wszystko wydaje się być na miejscu – grafika ładna, akcja wartka, fabuła niezgorsza. Gdybym recenzował tę grę powiedzmy w USA, wystawiłbym przynajmniej „ósemkę", ale u nas zasługuje na 6/10

Po kilku latach doczekaliśmy się kontynuacji niezłej, choć nie rewelacyjnej gry Final Fantasy Crystal Chronicles z GameCube. Jednak nie na Wii, a na DSa, który stał się nowym domem jrpgów. Jeśli kochacie action-rgpi, to możecie zwrócić uwagę na Ring of Fates.

→I ŁADNIE I POWAŻNIE

Zabawa zaczyna się, gdy bohaterowie, rodzeństwo Yuri i Chelinka, są jeszcze dziećmi. Mając to na uwadze i dodając kilka innych elementów, jak urocza oprawa graficzna, zabawne postacie – wychudzony mag AI skrywający twarz w wielkim hełmie, grubiutka Meeth czy ojciec, dzielny rycerz uczący maluchy, że mogą zdziałać wszystko, jeśli tylko uwierzą w swoje siły – ciężko oprzeć się wrażeniu, że Ring of Fates przeznaczone jest dla młodszych konsolomaniaków. Jednak szybko zaczyna robić się poważnie – jest śmierć, cierpienie, żądza zemsty. Może nie jest tak ambitnie, jak w FFVII czy FF Tacics, ale starszy gracz szukający ciekawej przygody na pewno się nie zawiedzie, a o to przecież w erpegach chodzi.

Urzeka wspomniana oprawa graficzna; Square Enix daje jasno do zrozumienia, że dużo potrafi wycisnąć z DSa. Rzut izometryczny na miejsce akcji, trójwymiarowe postacie biegające po wielopoziomowych arenach, godne pochwały tekstury i tylko jeden większy zgrzyt – animacja kuleje przy większej liczbie przeciwników na ekranie, a prawdziwy dramat przeżyją wszyscy ci, którzy marzyli o zabawie w cztery osoby w kooperacji. Da się grać, ale nie jest to najprzyjemniejsze doświadczenie. A szkoda, bo właśnie współpraca z trzema graczami mogła być czynnikiem zachęcającym do sprawdzenia tego tytułu. Na sztuczną inteligencję nie ma co liczyć. Pomocnicy mają problemy ze wszystkim; jak już zaczną walczyć, to nie potrafią uciec, że o pokonywaniu elementów platformowych na własną rękę nie wspominając.

Misje są standardowe do bólu – przebić się przez labirynt, znaleźć wyjście, ubić po drodze sporo potworów i na końcu zasiekać złego bossmonstera. Jednak dzięki ciekawie zaprojektowanym miejscówkom (podzielonym na małe kawałki) nawet przez moment nie czułem znużenia. Są wielopoziomowe, więc przejście do kolejnego kawałka może znajdować się wysoko, w trudnodostępnym miejscu i trzeba wykombinować jak się do niego dostać.

Czary występują w postaci kolorowych kul wypadających z ciał przeciwników (lisów, ptaszków, karłowatych kuzynów minotaura). Można nieść przy sobie maksymalnie dziesięć kul każdego rodzaju. Jest więc Cure (leczenie), Fire (atak ogniem), Blizzard (ale nie Beast) i kilka innych czarów znanych z serii FF. Problem sprawia ich używanie. Do kierowania ruchami postaci wykorzystywane są niemal wszystkie przyciski (w tym krzyżak, L oraz R), więc trzymanie w tym czasie stylusa w dłoni jest bardzo niewygodne. A to właśnie stylusem trzeba dotknąć kuli widocznej w menu wyświetlonym na dolnym ekranie, by aktywować czar. Później jeszcze trzeba go rzucić naciskając i przytrzymując X. To jeszcze nie koniec, w tym czasie bohater się zatrzymuje, a krzyżak steruje celowniczkiem. Ciężko trafić ruchomy cel (choć opcja lockowania odrobinę ułatwia życie) i jeszcze pilnować, by samemu nie oberwać.

→I CUDA WIANKI

Square miało czas, by posiedzieć nad sterowaniem, ale go nie wykorzystało. Nie szkodzi, zabawę z czarami można ograniczyć do leczenia bohatera, a w czasie walki polegać na mieczu. I tak najwięcej frajdy sprawia główkowanie, jak przejść dalej i szukanie ukrytych mechanizmów odkrywających drogę do bossa. Warto tę grę sprawdzić również dla ciekawej fabuły, a także by zobaczyć, co „kwadratowi" potrafią zrobić z niepozornym DSem. Do bardzo ładnej grafiki dochodzą czytane dialogi (niewielka część, ale lepsze to niż nic). Dobrze wiedzieć, że da się takie cuda robić na małej konsolce Nintendo. Jakoś chętniej czekam teraz na kolejne remake'i FFa i Dragon Quest IX. Jeśli kochacie jrpgi, koniecznie kupcie DSa, a Ring of Fates sprawdźcie w wolnej chwili. ■■

OCENA 7.2/10

+ CIEKAWA HISTORIA, POMYSŁOWO ZAPROJEKTOWANE POZIOMY, LEKTORZY!
- TO RZUCANIE CZARÓW CZY GIMNASTYKA RĄK? KULEJE ANIMACJA I SI

JEST NIEŹLE, ALE BEZ ŚLINOTOKU

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

REAL FOOTBALL 2008

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 5/10

Piłka to piłka, dopóki jest w grze, bramki są trzy, a koszulek jest siedem, to nie ma powodu do narzekania. Tym bardziej, że sterowanie jest prawiepesowe. Grafika bez rewelacji, nie ma opcji edytowania nazwisk (Rasiok, Boroc), zabawa w trenera ogranicza się do zmiany graczy i ustawienia. Sterowanie nie jest perfekcyjne, łatwo stracić piłkę, nie da się swobodnie kiwać. Ale to fajna gra, kilka bramek sypnąłem. Gameloft postarał się bardziej niż przy Assassinie. ■■ [miel]

NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Rising Star Games ■ Ocena: 5/10

Jak na staroszkolnego platformera przystało pełno tu okazji, by stracić życie (i nerwy). Przeciwnicy nieprzyjemnie się odradzają, ale Tiki (bohater) radzi sobie z nimi strzelając (z łuku?), albo korzystając z power-upów (zamrażanie, podpalanie). Poziomy nie są ani specjalnie pomysłowe, ani też jakoś obrzydliwie nudne. Stara gra, cudów się nie spodziewałem. Jest OK, grafika nie odstrasza, troszkę ją podobno poprawili, ale kogo to obchodzi? Od biedy można. ■■ [miel]

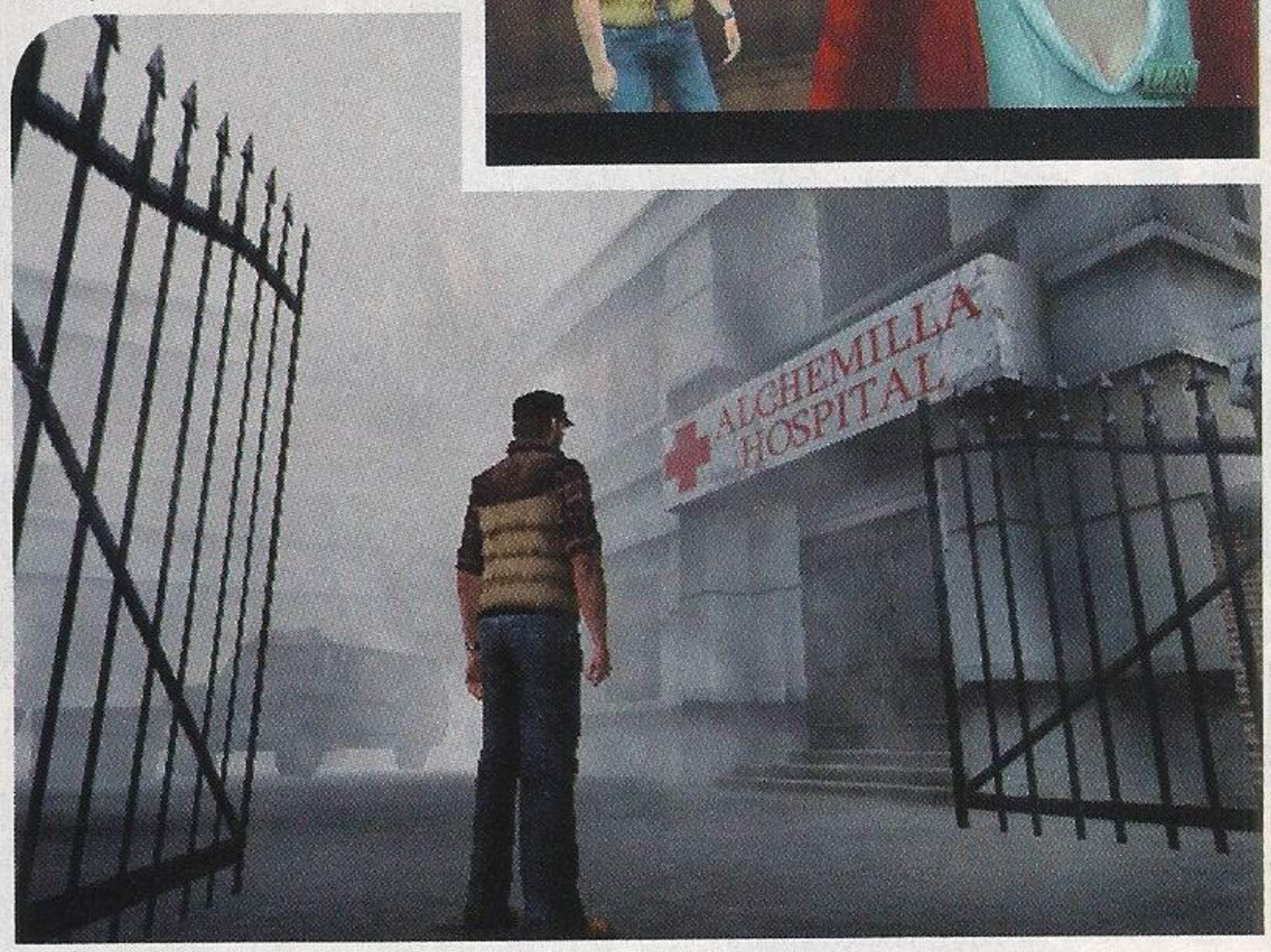
BRAIN CHALLENGE

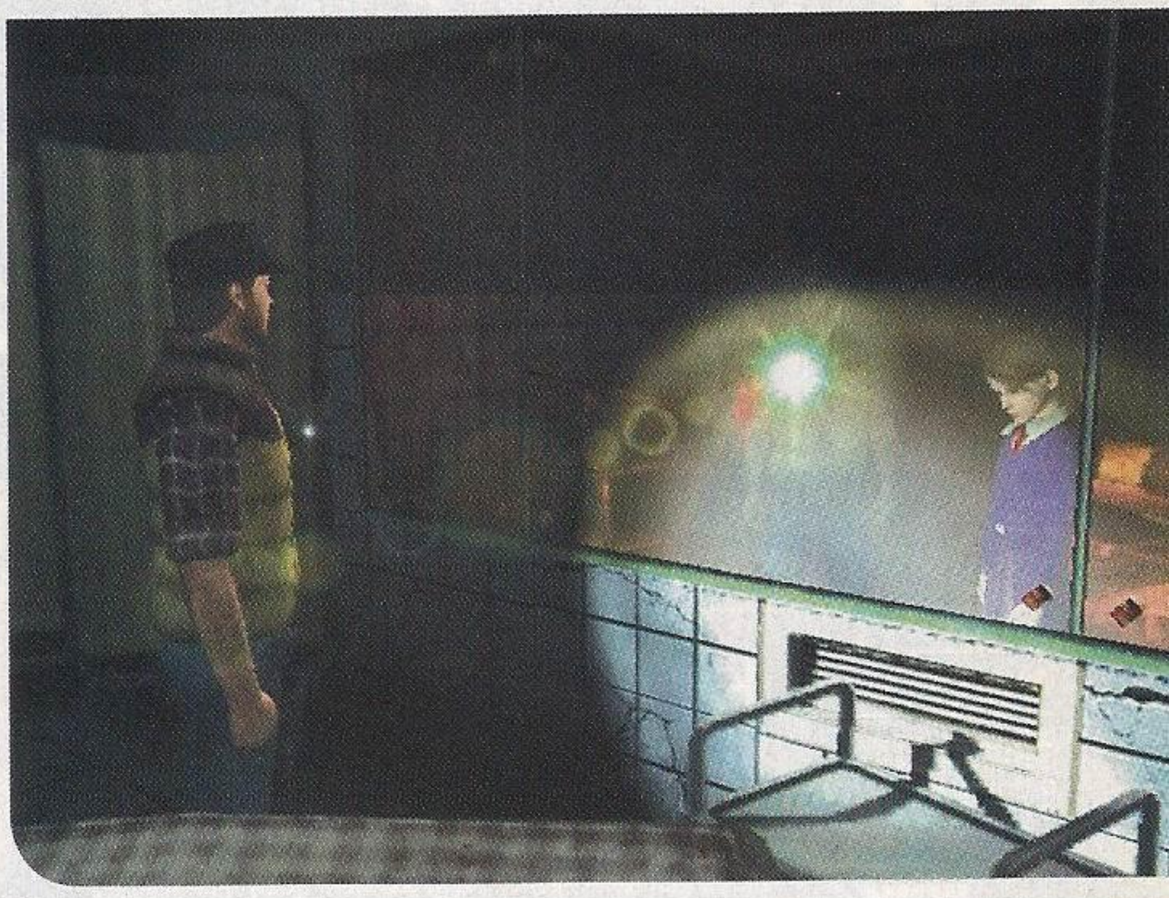
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 4/10

Kolejny klon Brain Training, czyli jeszcze więcej prostych zadań polegających na liczeniu i wpisywaniu odpowiedzi we wskazanym miejscu podczas codziennych ćwiczeń umysłowych. Niczym specjalnym, może poza trochę mniej surową grafiką, gra Gameloftu się nie różni od Brain Training, więc chyba lepiej zainwestować kasę w spotkanie z doktorem Kawashimą. Tam przynajmniej czuć, że nie jest to klon przygotowany na szybko, by zarobić łatwy szmal. ■■ [miel]

STARZY ZNAJOMI Dahlia Gillespie, Lisa Garland, doktor Kaufman, Alessa. Znana ekipa w pełnym składzie. Peesdwójkowi fani Silenta będą zachwyceni, że w końcu także oni mogą zobaczyć początki obłędu w Silent Hill. Pewnie już dawno pobiegli do sklepu.

CO TO BĘDZIE? Travis rozświetla ciemności latarką, ale czasami warto ją wyłączyć, bo pielęgniarki reagują na światło – zupełnie, jak to ma być w SHV – ale w ciemnościach nie widzą bohatera. Ważne żeby spokojnie obok nich przejść, a nie przebiegać.





SILENT HILL ORIGINS

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Konami
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Sprawa jest prosta – każdy fan Silentów, który jeszcze w Origins nie grał, powinien to jak najszybciej zrobić, czy to na PSP czy od teraz na PS2. Nie jest to najwybitniejsza część, ale przecież konwertowanemu mutantowi nie zagląda się w przeżarte zgnilizną kły, prawda? 7/10

PRZEŻYJ TO JESZCZE RAZ

Tym razem na PS2. Domyślam się, że spora część fanów Silenta bardzo się ucieszyła, że Konami postanowiło wydać Origins również na stacjonarną konsolę Sony. Nie każdy może sobie pozwolić na zakup PSP, a szkoda byłoby nie sprawdzić losów Travisa, który do demonicznego miasteczka trafił jeszcze przed Harrym Masonem, bohaterem pierwszego SH. Mamy więc do czynienia z kolejną grą przeniesioną z PSP na PS2. Niestety, za bardzo Climax się przy konwersji nie napracował i nie wprowadził poprawek, ani nie dorzucił bonusów. Jeśli więc graliście w wersję na handhelda, to nie macie tu czego szukać. Lepiej wydać kaskę na coś innego. Jeśli nie, a uważacie się za fanów, właściwie nie muszę nic więcej dodawać – to gra dla Was i czym prędzej powinniście ją kupić. A cała reszta? **Silent Hill Origins** ładnie wprowadza w tajemnice miasta, ale ostrzegam – to nie jest najlepsza część tej wspaniałej serii i możecie się do niej zrazić. A szkoda by było, bo „dwójkę" powinien sprawdzić każdy gracz.

→| OPÓŹNIONA PIĘŚĆ

Travis Grady przejeżdża nocą przez okolice Silent Hill, gdy nagle pod koła jego ciężarówki wybiega mała dziewczynka. Bohater cudem jej nie rozjeżdża. Mała ucieka, Travis zaczyna ją gonić i tak trafia do zamglonego miasteczka. Co dalej, wszyscy wiedzą. Kilka miejscówek do zwiedzenia, każda w wersji zwykłej i demonicznej, bieganie po zniszczonych ulicach i trochę walki oraz zabawy w rozwiązywanie zagadek. Wszystko prawie po staremu – prawie, bo wprowadzono kilka drobnych zmian. Travis jest bardziej bojowo nastawiony, niż poprzedni bohaterowie SH i potrafi konkretnie przywalić potworom z piąchy. Pielęgniarki w starciu z nim nie mają żadnych szans. Może też pomóc sobie znalezionymi przedmiotami. Telewizorami, wieszakami, młotami, kijami i całym mnóstwem innych narzędzi mordu. Niby się po chwili niszczą, ale jest ich tak dużo, że nie sprawia to najmniejszego problemu. Jest też broń palna – na szybsze potwory. Amunicji jest sporo, system namierzania się na celu ułatwia sprawę, więc w sumie walka to kaszka z mleczkiem.

Zabawę psuje jednak kamera. Czasami gubi się totalnie i nie pomaga nawet rozpaczliwe naciskanie przycisku odpowiedzialnego za centrowanie jej za plecami bohatera. Dziwne, że nikt nie pomyślał o tym, by wprowadzić opcję poruszania kamerą za pomocą drugiego analoga. Najwyraźniej nikomu nie chciało się dostosowywać konwersji do możliwości PS2. Widać to zresztą także po grafice. To, co na PSP urzekało, teraz jest tylko niezłe. Siedmioletnie SH2 nie wygląda dużo gorzej, a to już o czymś świadczy.

Jeszcze jedna rzecz nie do końca zagrała. Bohater reaguje z dużym opóźnieniem na to, co robi gracz. Wychylenie analoga nie zmusza go do natychmiastowego biegu; dopiero po chwili Travis załapuje, że czas najwyższy przyspieszyć. Lepiej wygląda to w przypadku walki, ale mimo wszystko, opóźnienie występuje. Nie wiem czy to wina przepisania sterowania z PSP, ale nie można powiedzieć, żeby było ono precyzyjne.

→| TO SAMO

Tak jak w wersji na przenośną konsolę, tak i tutaj muzyka i dźwięki są rewelacyjne, ale to norma w przypadku tej serii. Samo słuchanie dziwacznych odgłosów sprawia, że ciężko oprzeć się pokusie wyłączenia konsoli i ucieczki z chorego świata gry. Zarzuty – takie same jak przy wersji na PSP. Bohater nie jest zbyt wiarygodny, pobyt w koszmarnym mieście nie jest dla niego jakąś wielką traumą. A powinien. Nowości też zbyt wiele nie ma. QTE, o którym przeczytacie w ramce, nie jest warte uwagi i niepotrzebnie je wprowadzono.

W każdym razie, kolejnego Silenta zobaczymy już na silniejszych konsolach, więc korzystajcie z okazji i grajcie. Drugiej nie będzie. ■■

OCENA 7.1/10

+ JESZCZE WIĘCEJ STRACHU DLA POSIADACZY PS2
– KONWERSJA NA ODWAL SIĘ

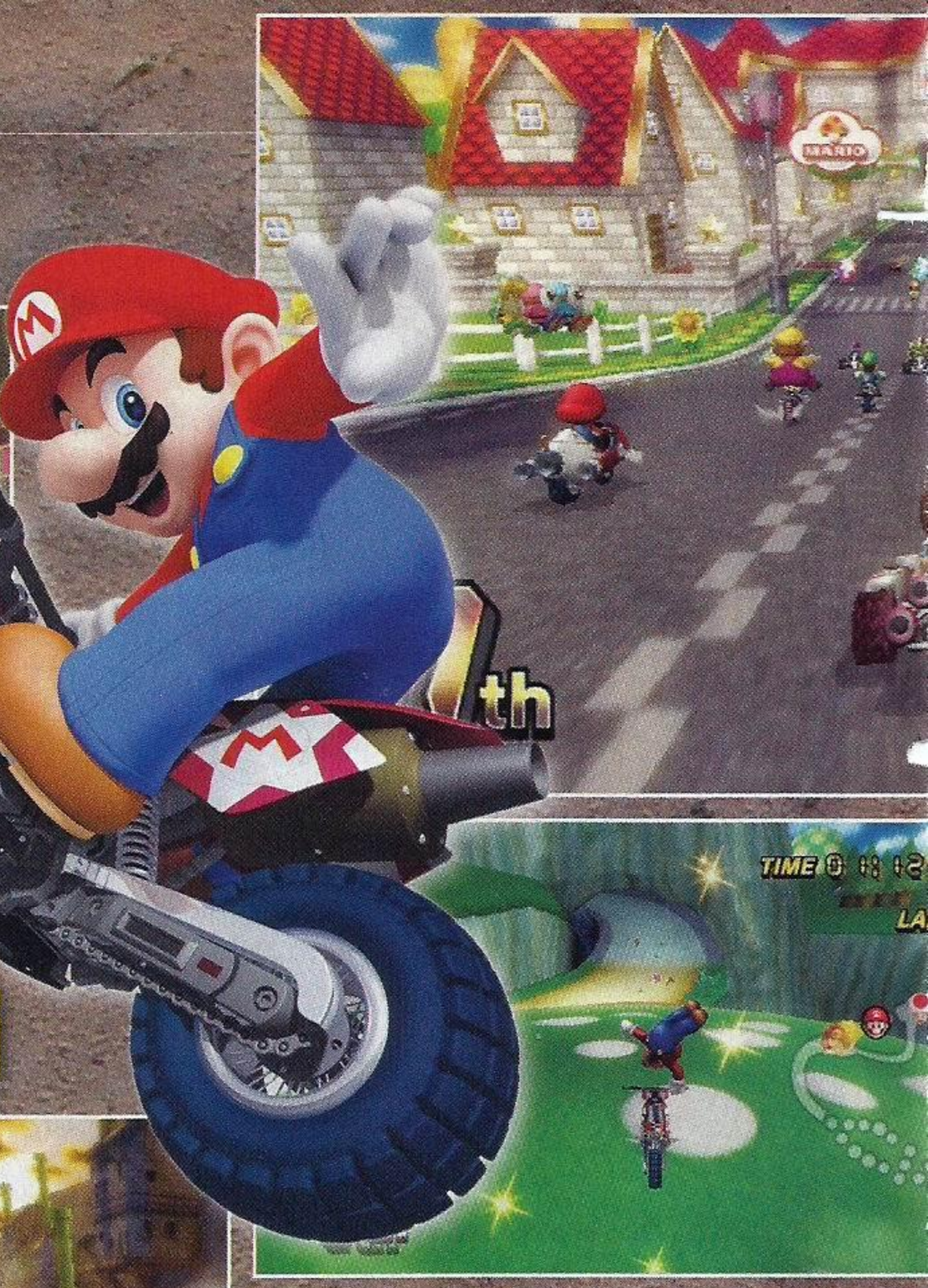
LEPIEJ BYŁO NA PSP

QTE nie jest straszne

Przeciwnicy (pielęgniarki, plujące kwasem dziwadła z górną częścią ciała zaklejoną skórą) czasem podchodzą blisko bohatera i próbują go złapać. Odpala się QTE, czyli scenka, w której trzeba naciskać odpowiedni przycisk (według instrukcji wyświetlonych na ekranie), żeby się wyrwać. Może to być rytmiczne naciskanie iksa albo jakaś kombinacja. Pisałem już o tym przy okazji wersji na PSP – lepiej dać się złapać, niż trafić, bo jeśli bohaterowi uda się wyrwać z uścisku, to nie traci energii. W drugą stronę niestety jest podobnie. Nie można urwać potworowi głowy, czy jakoś inaczej go zmasakrować w stylu Kratosa. No, ale w końcu to nie God of War tylko Silent Hill. Rzeźni być nie może. Nie może?

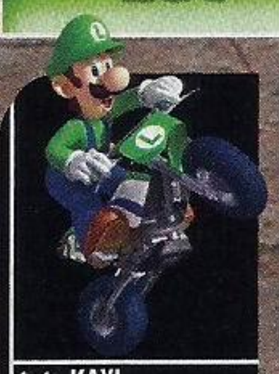
RADIO GRA Same znane hity, czyli trzaski. Gdy zbliża się zagrożenie radio wariuje, a gracz dostaje zawału. Dźwięki i muzyka są dziełem jakiegoś psychopaty. Normalny człowiek czegoś takiego by nie wymyślił.

WSPOMNIEŃ CZAR Zgodnie z tradycją serii połowa z trzydziestu dwóch tras pochodzi z poprzednich części Mario Kart. Mamy więc tu przekrój od samiuśkiego SNESa, poprzez Nintendo 64, Advance'a, Kostkę, aż do DSa. Starsze plansze przeszły naturalnie mały lifting, ale nie większy niż to było absolutnie konieczne. Trochę szkoda.



MARIO KART Wii

NIE SĄDZILIŚCIE, ŻE TEN DZIEŃ KIEDYŚ NADEJDZIE



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Spodziewacie się pewnie krytyki z mojej strony, zwrotów typu „nie ma tu nic nowego", „to właściwie ta sama gra, co na N64" albo „nie lubię Mariana i jego zidiociałej bandy przyjaciół". Nie tym razem, Mario Kart Wii jest naprawdę niezły i jak zwykle rządzi w multiplayerze. Z racji mojej niechęci do gier z Mario w tytule, średnio mnie obchodziło, że Nintendo wprowadziło nowość w postaci motorów. Nie krzyczałem na forach, jakie to Ninty jest „be" i dobrze na tym wyszedłem. Do prowadzenia jednośladów trzeba się przyzwyczaić, bo jest to trudniejsze od kierowania kartem i ma swoje wady (gorzej wypadają powerslide'y) oraz zalety (na prostej motor jest superszybki). Miła odmiana, mi się podobało. 8/10

Kiedy kilka lat temu Nintendo wypuszczało na GCN Mario Kart Double Dash!!, fani mogli tylko pomarzyć o trybie online. Trzeba było poczekać na DSa, by ścigać się z graczami z całego świata. Ale szczerze mówiąc, choć Mario Kart DS był grą świetną, dla mnie seria zawsze będzie domeną konsol stacjonarnych i to tym wersjom poświęcam najwięcej uwagi. No i wreszcie się doczekałem. Najnowsze wyścigi hydraulika powinny nosić tytuł Mario Kart Online, ponieważ to właśnie zabawa przez sieć stanowi największy plus tej pozycji. Tak wielki, że właściwie przysłania wszystkie inne zalety, nie wspominając o wadach. W sumie osiemdziesiąt procent czasu, jaki poświęciłem tej grze, spędziłem ścigając się przez Wi-Fi Connection. To chyba coś znaczy.

→| TRADYCJA

W podstawowych założeniach Mario Kart nie zmienił się ani na jotę, więc jeśli kiedyś graliście w którąkolwiek część, poczujecie się jak w domu. Postacie z uniwersum Mariana zasiadają do swoich pojazdów i starają się za wszelką cenę przekroczyć linię mety na pierwszym miejscu. „Za wszelką cenę" oznacza tutaj korzystanie ze skrótów, pól przyśpieszających, ale przede wszystkim znajdowanych na trasie niespodzianek. Znajdźki owe można z grubsza podzielić na dwie grupy: pierwsze robią kuku przeciwnikom, drugie przyśpieszają ich szczęśliwego posiadacza. Zasada jest taka, że czym dalsze miejsce zajmuje gracz, tym lepsze dopałki zbiera. Średnio sprawiedliwe, ale przynajmniej gwarantuje emocje do samego końca.

Power-upy zdecydowanie przypadły mi do gustu; powracają między innymi moje ulubione fałszywe skrzynki, a do tego pojawia się na przykład Blopper czy Thundercloud. Ten pierwszy zapaskudza nieszczęśnikowi ekran atramentem, przez co przez kilka sekund precyzyjne sterowanie staje się raczej trudne. Z kolei chmura burzowa zmniejsza ofiarę do rozmiarów mrówki uderzając w nią piorunem. Jedyny sposób, by się jej pozbyć, to zderzyć się z innym zawodnikiem. Jeśli jedzie się akurat w tłumie, to zabawa naprawdę nabiera rumieńców.

Nieco głębi rozgrywce dodaje driftowanie na zakrętach oraz wykorzystywanie tunelu aerodynamicznego. Tego drugiego nie trzeba chyba tłumaczyć – jadąc przez dłuższą chwilę tuż za rywalem, gracz otrzymuje boosta. Drift natomiast pozwala bez straty prędkości pokonywać ostre zakręty, a także ładuje turbo, które dobrze wykorzystane potrafi przesądzić o zwycięstwie.

→| ZMIANY, ZMIANY CZYLI KOKON

Jeśli sądzicie, że MKWii to stara gra z opcją online, to jesteście w błędzie. Tak się składa, że Nintendo namieszało również trochę w systemie, choć nie są to zmiany rewolucyjne. Pierwsza sprawa to triki. Nigdy nie był to mój ulubiony element gier, ale tutaj sprawdzają się całkiem nieźle ponieważ są tylko dodatkiem. Wyskakując z jakiejś hopki bądź halfpipe'u, wystarczy pociągnąć kontroler do siebie, by postać wykonała losową akrobację. Nie ma za to żadnych punktów, a jedynie turbo po wylądowaniu. W sumie korzysta się z tego dosyć rzadko, ale w połączeniu z innymi metodami na zdobycie przyśpieszenia daje dość szerokie spektrum możliwości. A to z kolei prowadzi do wniosku, że rozgrywka nie jest tak banalna, jakby się mogło zdawać na pierwszy rzut oka.

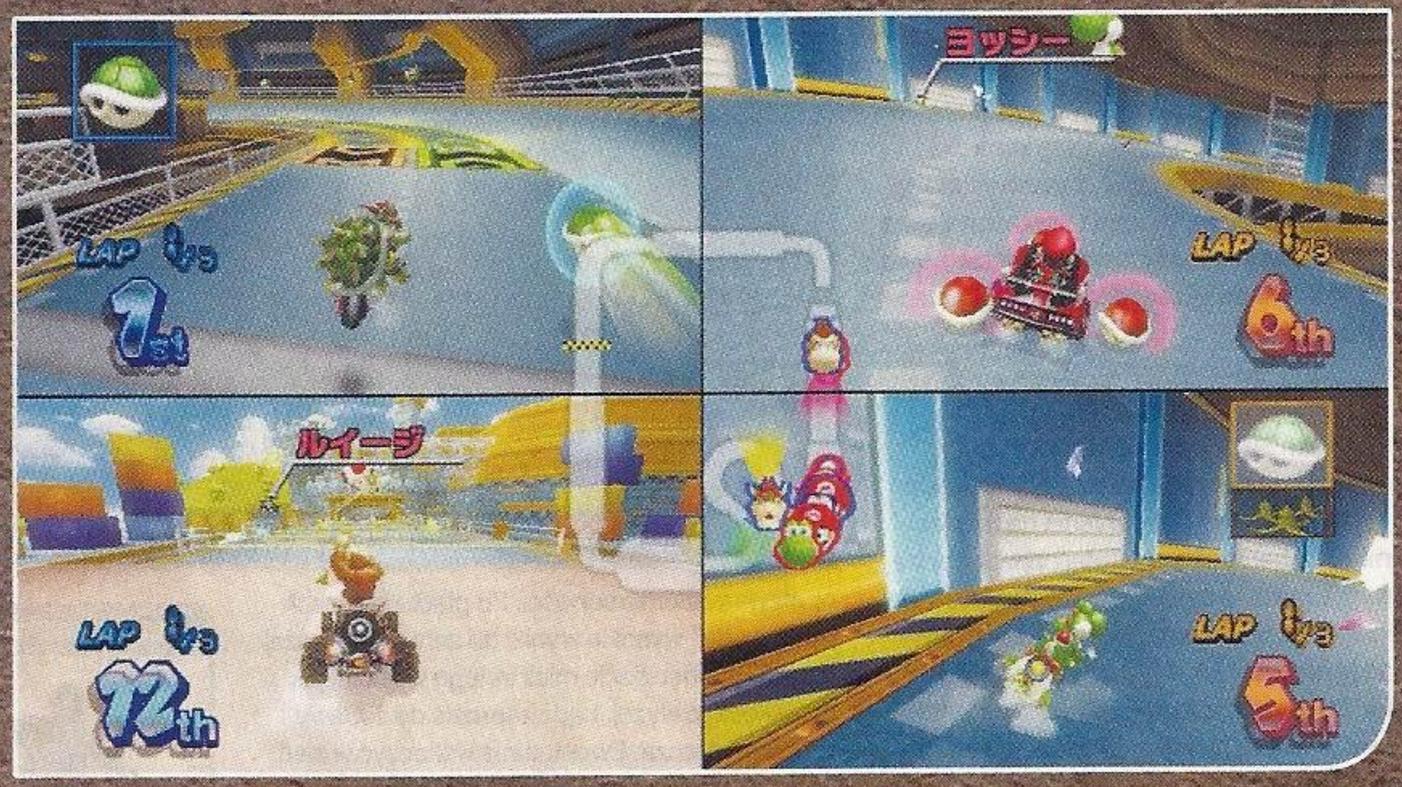
Główną nowością nie są jednak triki, ale motory. Po raz pierwsze gracz może wybrać czy chce ścigać się kartem, czy też jednośladem. Różnice w prowadzeniu obu pojazdów nie są może jakieś drastyczne, ale z pewnością zauważalne. Motory zdecydowanie lepiej skręcają, a do tego pozwalają na podniesienie przedniego koła, co zwiększa przyśpieszenie. Uzyskują jednak słabsze turbo w trakcie driftowania, co mniej więcej równoważy ich zalety. Od początku każdy z zawodników ma do wyboru sześć różniących się statystykami pojazdów – trzy jednoślady i trzy samochody. W połączeniu z cechami każdej postaci daje to całkiem sporo kombinacji.

Te nowinki może nie brzmią szczególnie zachęcająco na papierze, sam podchodziłem do nich z rezerwą, ale w praktyce wypadają naprawdę dobrze i są mile widzianym powiewem świeżości.

PRZECHYL SIĘ By skręcić, należy odpowiednio przechylić trzymanego poziomo pilota. Działa to naprawdę dobrze i nie potrzeba wiele czasu, by całkiem zapomnieć, że przez lata grało się za pomocą gałki analogowej.

NIECO INACZEJ Grand Prix zwyczajowo podzielono na trzy klasy, jednak tym razem różnią się one czymś więcej niż poziomem trudności. W najniższej mogą startować tylko gokarty, w drugie wyłącznie jednoślady, a dopiero najwyższy poziom pozwala na wolną amerykankę i udowodnienie światu, że motory biją dwuślady na łeb (bądź też vice versa).

WOLNOŚĆ WYBORU Jeśli ktoś nienawidzi czujników ruchu w Wii, a jednak chce w Mario Kart zagrać, to droga wolna. Obsługa pada od GCN bądź Classic Controller obecna i gotowa do użycia.



→| OPANOWAĆ ŚWIAT

Jako się rzekło, online jest kartą przetargową tej produkcji, więc czas na słów kilka w tym temacie. Oczywiście osoby zaznajomione z ofertą Microsoftu i Sony nie będą zaskoczone niczym, co zaproponowało Nintendo, ale z pewnością warte odnotowania jest, że po raz pierwszy firma hydraulika zrobiła wszystko tak, jak powinna. Zacznijmy do tego, że rywalizować ze sobą może do dwunastu zapaleńców, co jest liczbą przyzwoitą. W tym przy jednym Wii bawić się online może duet, co jest nie do przecenienia. Dwie osoby przy konsoli i dwanaście na trasie to wybuchowa mieszanka, która wyrywa z życiorysu grube godziny. Ani się z kumplem obejrzeliśmy, a już trzy godziny mieliśmy za sobą. Moc. Wszystko działa szybko, lagów praktycznie nie ma, chętnych do gry jest mnóstwo. Zależnie od zajętego miejsca w stawce otrzymuje się punkty (ujemne bądź dodatnie), które dają ogólne pojęcie o poziomie danego rywala. Poza zwykłym wyścigiem, rywalizować można również w opcji Battle (dwie drużyny na arenie walczą o monety bądź też anihilują się nawzajem), a ze znajomymi także w seriach wyścigów. Oprócz tego nie brakuje różnorakich list rankingowych, na których można porównać swoje czasy z resztą kontynentu bądź świata, a także ściągnąć „duchy" największych wymiataczy, by potem spróbować pobić ich rekordy. Da się także sprawdzić, co obecnie porabiają zarejestrowani przez nas znajomi. Ostatnia opcja to turnieje organizowane przez Nintendo, jednak póki co żaden nie został jeszcze ogłoszony. Gdy to się jednak stanie, informacja zostanie wysłana do gracza.

Najlepsze w tym wszystkim jest, że Mario Kart Wii tworzy osobny kanał w menu konsoli, za pośrednictwem którego można sprawdzić te wszystkie rzeczy, o których do tej pory pisałem. Dzięki temu nie trzeba nawet wkładać płyty z grą, by dowiedzieć się, czy któryś z kumpli jest właśnie online. Proste, ale miłe.

Od razu widać, że Nintendo naprawdę się postarało, bo choć w porównaniu do konkurencji nie ma tu nic nadzwyczajnego, to Big N nie stworzyło do tej pory niczego z lepszym online. Wypada mieć tylko nadzieję, że nie spoczną na laurach, tylko z jeszcze większym zapałem wezmą się za nadrabianie zaległości.

→| TROCHĘ BŁOTA

Grze jednak dość daleko do miana bezbłędnej. Dziwią przede wszystkim pewne ograniczenia w multiplayerze. Z nieznanych przyczyn po raz pierwszy nie da się zagrać Grand Prix we dwójkę, przynajmniej nie bezpośrednio. Drugi minus dotyczy trybu Battle, z którego nagle wyleciała opcja „wszyscy na wszystkich". Gracze zmuszeni są do utworzenia dwóch drużyn. Dziwne, wygląda jakby ktoś w natłoku pracy po prostu o tym zapomniał. A szkoda, bo mayhem był niezły.

Przyczepię się również do oprawy. Po trasach ze starszych odsłon oczywiście nie należało się spodziewać cudów. Zrobiono tylko tyle, by dało się na nie patrzeć. Z kolei choć nowe plansze zdecydowanie wybijają się na tle reszty, to wcale jeszcze nie znaczy, że są naprawdę ładne. Drobny kroczek względem Double Dash!! został zrobiony, ale to trochę mało, jak na kilka lat, które upłynęły. Bolą kanciaste kształty kierowców, przez co odechciewa się oglądania jakichkolwiek powtórek. W kwestii dźwięku brak jakiejś rewolucji: wesołe muzyczki plus okrzyki bohaterów, które i tak są zagłuszane przez wrzaski grających.

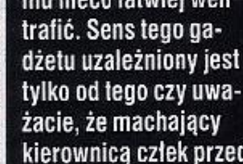
Tych kilka niedociągnięć nie wpływa jednak na ogólny odbiór gry – Mario Kart Wii daje mnóstwo frajdy i czystej radości podczas zabawy. Zwłaszcza w muti, jeśli macie Wii podpięte do netu bądź znajomych do gry, spędzicie przy MKW wiele tygodni, nie żałując żadnej z wydanych złotówek. ■■

OCENA **8,5** 10

+ REWELACYJNY ONLINE, STEROWANIE, TRIKI I MOTORY
− NIEZROZUMIAŁY BRAK NIEKTÓRYCH OPCJI, OPRAWA

GRACIE ONLINE? KUPUJCIE MARIO KART

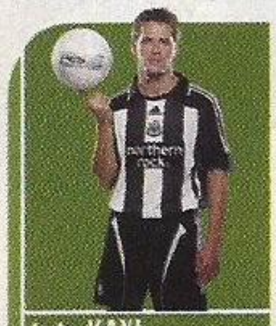
ZA KÓŁKIEM



Mario Kart Wii jest sprzedawane w zestawie z plastikową kierownicą, w którą wczepia się wiilota. Podobne urządzenia już od premiery konsoli oferowali niezależni producenci, teraz jednak pojawia się oficjalne kółko. Wykonane jest z porządnego tworzywa oraz ma duży przycisk wciskający B na pilocie, dzięki czemu nieco łatwiej weń trafić. Sens tego gadżetu uzależniony jest tylko od tego czy uważacie, że machający kierownicą człek przed telewizorem wygląda zabawnie, czy też żałośnie. Poza tym w zestawie znajduje się tylko jedna sztuka, co w przypadku tak multiplayerowej pozycji wydaje się niewystarczające. Dodatkowe kółka można dokupić osobno za cenę około piętnastu euro, czyli sześciu dych. Drogo

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

NIBY OSTATNIA, A JEDNAK PIERWSZA



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Jedyny PES, obok tego na PS2, w którego w tym roku jest sens grać. Choć z zupełnie innego powodu – nie dla czystej rywalizacji z kumplami, a dla przeżycia czegoś zupełnie nowego i świeżego. Czy Konami zrewolucjonizowało tym samym gatunek? Tak daleko, bym się w pochwałach nie posunął. Ale niewątpliwie wymyślili bardzo sensowny i nowatorski sposób wykorzystania wiilota do sterowania drużyną. A raczej – dyrygowania jej poczynaniami na boisku. Oczywiście trzeba do niego przywyknąć, ale po chwili staje się drugą naturą. Sprawdźcie, nie powinniście się zawieść. 7/10

PES 2008 gościł na łamach Neo Plus wielokrotnie, ale to nie nasza wina, że Konami sukcesywnie przenosi swoją serię na każdą możliwą platformę. I w sumie nie byłoby w tym nic złego, gdyby tegoroczna edycja nie była najsłabszą od lat. Na szczęście nie ma to żadnego związku z tą recenzją, gdyż Pro Evo na Wii to zupełnie inna gra, a tytuł odziedziczyła przez przypadek. Kompletne przebudowanie wyszło jej jednak na dobre. Nowe sterowanie to chyba największa rewolucja w grach piłkarskich od przeskoku w trzeci wymiar. Ale pozwólcie, że zacznę od początku.

→I MOC W TWOICH DŁONIACH

Przenosząc PESa na Wii, Konami nie ograniczyło się do zamiany przycisków na ruchy kontrolerami. Zamiast tego stworzyło system, jakiego jeszcze nie widzieliście. Grę rozpoczyna dość obszerny tutorial, którego nie jestem w stanie tutaj streścić, ale postaram się chociaż naszkicować, jak się w nowego PESa gra. Otóż choć korzysta się z duetu wiilot plus grucha, zapomnijcie, że kiedykolwiek używaliście analoga do sterowania zawodnikiem. Podstawą jest pilot, który działa podobnie jak mysz komputerowa. Na ekranie widoczny jest kursor, którym gracz wskazuje piłkarzom kierunek biegu, zawodnika do pokrycia i tak dalej. Z początku wydaje się to całkowicie chaotyczne, ale po dwóch, trzech meczach będziecie już świadomi ogromnego potencjału, jaki tkwi w takim rozwiązaniu. Kreowanie akcji w ataku nie ma już praktycznie żadnych ograniczeń. Każdego z zawodników możecie wystawić na dowolną pozycję, wrzutki, zagrania z klepki czy na dobieg będą dokładnie takie, jak zaplanowaliście. Jedyne ograniczenie to prędkość i precyzja, z jaką potraficie obsługiwać wiilota. W Japonii gra dostała podtytuł 'Playmaker', który doskonale oddaje całą ideę. Gracz jest nie tyle jednym z zawodników, ale trenerem, który kontroluje w jednej chwili cały zespół. Teraz wystarczy unieść w górę wiilota, by złapać przeciwnika na spalonym, a jeśli w zamieszaniu wydacie złą komendę, jednym przyciskiem możecie ją anulować (wreszcie!).

→I NIE WSZYSTKO ZŁOTO...

Nowy system jest z pewnością rewolucyjny, ale trudno mi stwierdzić czy lepszy. Po prostu inny, przedstawiający wydarzenia na boisku z odmiennej perspektywy. Tutaj najważniejsze jest wypracowanie sytuacji, ponieważ strzał najczęściej jest czystą formalnością – zawodnicy uderzają precyzyjnie, a gracz nie określa mocy strzału. Uproszczenia dotknęły jeszcze kilku elementów, które na innych konsolach są kluczowe. Gra w defensywie dla niektórych może okazać się nieco zbyt automatyczna i przypadkowa, ale taki już urok tej pozycji – nacisk położone na coś innego. Z pewnością znajdziecie kilka detali, które nie przypadną Wam do gustu, ale weźmy poprawkę na to, że to pierwszy taki eksperyment Konami. I, summa summarum, bardzo udany, a jeśli będą mieli zamiar kontynuować go wraz z przyszłoroczną edycją, to możemy spodziewać się wszystkiego najlepszego.

Póki co jednak firma chce zaznajomić graczy z nowym systemem i chyba właśnie dlatego obniżyła poziom trudności. Po pięciu meczach na 'Regular" wysokie wyniki do zera będą raczej normą i nie będziecie mieli innego wyjścia, jak przeskoczyć wyżej, bądź zaprosić do zabawy drugiego gracza. Ewentualnie wskoczyć w sieć, ponieważ nie zapomniano o rozgrywce online. Skoro już o opcjach zabawy mowa, to standardowo mamy pojedynczy mecz, karne, zestaw lig oraz turniejów. Zabrakło Master League, w zamian jednak posiadacze Wii otrzymali tryb nazwany Champions Road, o którym więcej w ramce.

→I PRAWIE TAK SAMO

Jeśli chodzi o kwestie techniczne, to w oczywisty sposób gra została oparta na wersji z PlayStation 2. Tu i ówdzie dodano trochę polygonów, ale skoku jakościowego nie ma. Dobrze przynajmniej, że skrócono czas doładowywania, a i animacja nie sprawia żadnych problemów. Cieszy to szczególnie, że z tymi dwoma aspektami ostatnio w PESie było raczej cienko.

Różnic jest sporo i choć niektóre uproszczenia (składy, taktyka, statystyki graczy) mogą budzić niesmak u fanów piłki. Zaręczam jednak, że nowy system rozgrywki w pełni to rekompensuje; każdy powinień spróbować. I choć nie ustrzeżono się potknięć, to gromkie brawa należą się Konami, że odważyło się namieszać w rozgrywce, kiedy wydawało się, że gry piłkarskie czeka już tylko upiększanie otoczki. Warto to docenić. ■■

GRZECHY I GRZESZKI Pomimo kilku miesięcy dzielących start edycji PS2 i Wii, nie pokuszono się o żadne aktualizacje składów. Nie oszczędzono także „statystycznej" części gry. Piłkarze są opisami ledwie kilkoma atrybutami.

WSKAŻ, WRZUĆ, ZAPOMNIJ Czyli zabawy we wskazywanie ciąg dalszy. Wystarczy dobrze dograć piłkę do zawodnika wychodzącego na czystą pozycję, a ten niemal na sto procent trafi do bramki.

MAZANIE PO EKRANIE Granie nieco przypomina rozrysowywanie przez speców akcji podczas omawiania meczów w telewizji. Ale jest prostsze i bardziej estetyczne. I nikomu nie trzeba podawać plazmy.
Tutorial przystępnie wyjaśnia zasady rządzące grą, szybko opanujecie sterowanie.

OCENA 8.0/10

+ REWELACYJNE STEROWANIE, ŚWIEŻE PODEJŚCIE
– TRZEBA SIĘ TEJ GRY NAUCZYĆ, UPROSZCZENIA

PIŁKA NOŻNA OD ZUPEŁNIE INNEJ STRONY

Champions Road

Główny tryb w PESie na Wii, który zastąpił Master League, jest swoistą mieszanką piłki nożnej i role-playa. Gracz prowadzi swój zespół poprzez wszelakie fikcyjne turnieje – wiadomo, sukces w jednym daje dostęp do kolejnych. Piłkarze w tym czasie zyskują punkty doświadczenia, które gracz może wykorzystać do podwyższenia statystyk lub nauki jakieś specjalnej umiejętności. Dla przykładu, bramkarzowi można przypisać ponadprzeciętne umiejętności w pojedynkach jeden na jeden. Co dziwniejsze, nowych zawodników się nie kupuje, tylko odbiera pokonanym drużynom na drodze losowania! Dodajcie do tego jeszcze misje w trakcie meczów, a otrzymacie być może niezbyt wierną rzeczywistości, ale intrygującą opcję kariery.

Neon

W tym miesiącu, z powodu prawdziwego huraganu artykułów traktujących o nowych, gorących grach (czy to naprawdę maj w enplusie?) NEON nieco skurczony. Mimo to pełen ciekawych materiałów. Zapraszamy! [neon@neo-plus.pl]

NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA
CZYLI JAK TO CIĄGLE PRÓBUJĄ NAS CZYMŚ ZASKOCZYĆ

Przyznam się bez bicia, że nagminnie nabijam się z różnego rodzaju gadżetów, jakie od zawsze towarzyszą elektronicznej rozrywce; wszelkiej maści egzotyczne kontrolery najczęściej powodują u mnie jedynie ironiczny uśmiech.

Taki ze mnie oporny na nowinki gość. Jedynie pada można podłączyć do konsoli, nic więcej. Przez lata tylko dwa „bajery" do grania zdołały mnie zaciekawić. Pierwszego nie trzeba przedstawiać. Mowa o wiilocie. Nintendo głosi wszem i wobec, jakie to rewolucyjne urządzenie dali graczom do rąk. Zobaczy się. Drugim jest naprawdę nowatorski patent firmy Emotion Systems służący do sterowania grami za pomocą myśli oraz mimiki twarzy. Mowa o hełmie Project Epoc i oprogramowaniu sterującym – The Cognitiw. Soft ten wykrywa myśli grającego (a dokładniej – impulsy elektryczne w jego mózgu), co w połączeniu z grą pozwala kontrolować rozgrywkę. Zresztą rewolucyjne rozwiązania serwują nam nie tylko oni jedyni.

Dosłownie wszyscy ostatnimi czasy wprost lubują się w słowie rewolucja lub przełom. Odnoszę wrażenie, że żyję w czasach jakiegoś niesamowitego wprost natężenia przełomowych odkryć. Chciałoby się powiedzieć przełom tu, rewolucja tam. Strach normalnie szafę otworzyć, aby nie natknąć się na jakieś nowe przełomowe rozwiązanie. Niestety rzeczywistość jest brutalna, nie pozostawia żadnych złudzeń – taka moda i tyle. W przeważającej większości potrzeba marketingowa i nic poza tym, ponieważ nic tak nie podnosi ciśnienia na towar, jak właśnie opatrzenie go metką „przełom" w jakiejś dziedzinie. Niestety naszej pasji to również nie ominęło. Ba, w świecie elektronicznej rozrywki normą są próby podnoszenia sprzedaży nowych produktów za pomocą słowa-wytrychu „rewolucja". Normalnie chce mi się już rzygać, jak słyszę te słowa. Każdy z twórców najnowszych konsol chełpi się rewolucyjnymi rozwiązaniami. Producenci softu do grania jadą po bandzie na całego i jak tylko zaimplementują w grze jakiś element noszący znamiona świeżości, to zaraz ogłaszają wszem i wobec jacy to oni są nowatorscy. A jaka jest prawda, oczywiście moja, subiektywna?

Jakby trzeźwo ocenić rozwój sprzętów do grania, to bardziej można powiedzieć o ewolucji niż rewolucji. Bredzenie Nintendo o ich rzekomym rewolucyjnym rozwiązaniu można między bajki włożyć. Sony na spółkę z Microsoftem ewoluują dość szybko, ale niestety o rewolucji nie ma mowy. A wspomniane na początku Emotion Systems ze swoim dziełem może i pretenduje do miana rewolucji w sterowaniu. Mają niestety tylko jeden problem – nie chce to działać tak, jak powinno. Choć przekonany jestem, że o ich projekcie jeszcze nie raz usłyszymy. A co do rewolucji, przełom to ja mam na ten przykład w ręku (nie to o czym myślicie). Mowa o zwykłej szarej myszce. Stop, teraz na całe szczęście standardem myszki nie jest już kolor szary, czyli jak to kiedyś mówiono – mysi. Bo pewnie wśród tysięcy newsów, jakie każdego dnia zapełniają strony www, umknęło Wam, iż obchodzimy okrągłą rocznicę publicznej premiery tego jakże niedocenianego sprzętu. Czterdziestą. Dziewiątego grudnia 1968 roku w San Francisco publicznie pokazano matkę wszystkich myszek komputerowych, dzieło pana Douglasa Engelbara. Działo się to na sympozjum informatycznym, gdzie użyto jej do obsługi edytora tekstu, który również miał tam premierę, oraz uruchomiono hipertekst. Czyli praprzodka znanego wszystkim internautom linka. A dlaczego myszka? Z powodu kabla wystającego z urządzonka – skojarzono go z ogonkiem myszy, proste. Tak, to był przełom w rozwoju komputerów, a dokładniej ich obsługi, która to w tamtych czasach była nie lada sztuką. Pośrednio skorzystały na tym gry, bo dzięki uproszczeniu dialogu z komputerem sprzęt miał w późniejszych latach szansę wylądować w domach zwykłych ludzi. A wiemy jak to się skończyło. Dzisiaj aż trudno sobie wyobrazić dom bez PC-ta z Simsami na pokładzie. Są gracze, którzy myśląc FPS, widzą przed oczami combo mysz plus klawiatura. A ostatnimi czasy również konsole zaczynają się bratać z tym jakże sympatycznym stworzeniem, co spora rzesza konsolomaniaków wita z otwartymi ramionami. Najzabawniejsze w historii myszki jest to, że jej debiut przeszedł praktycznie niezauważony. Nikt, ani telewizja, ani radio, ani nawet prasa, nie poświęciła jej uwagi. Jak to mówią, przełomowe odkrycia rodzą się w ciszy. Co nasuwa mi taką myśl, iż może zbyt pochopnie skreślamy wszelkiej maści nowinki techniczne tylko dlatego, że są diametralnie inne od znanych nam rozwiązań i powodują konieczność zmiany nawyków. Czy nie zbyt łatwo wsadzamy je do wora pod nazwą bzdety? Może warto niektórym dać szansę na zaistnienie w naszej świadomości, aby później pomyśleć z dumą – „kurczę, miałem rację wierząc w to rozwiązanie".

Więc czy nie należałoby być ostrożniejszym w kpieniu i krytykowaniu tych nowinek, które są nam serwowane co jakiś czas? Może wiilot Nintendo za jakiś czas stanie się standardem kontrolera do gier, jak obecnie pad? Tylko niech oficjele Ninty przestaną w końcu tyle gadać, jacy to oni są kreatywni, a zaczną wspierać odpowiednio „różdżkę", tworząc porządne gry korzystające z tego sterowania. Niech doprowadzą do sytuacji, w której gracze sami dojdą do wniosku, że dokonał się przełom w sterowaniu. No i czy gdy spełnią się przewidywania co do przyszłej dominacji Wii, to czy w tej „wiilotowej" przyszłości z pobłażaniem będziemy odnosić się do czasów, gdy w grze sterowało się tak archaicznym kontrolerem, jak Sixaxis? Czas pokaże, choć ja już pewnie (i na całe szczęście) będę wtedy niańczył wnuki i starczym głosem bredził „jak to kiedyś było lepiej". Bo przy całym szacunku do Nintendo, ja tej rewolucji nie widzę. Ot, wolę coś innego. ■■ **T.L.Lewis**

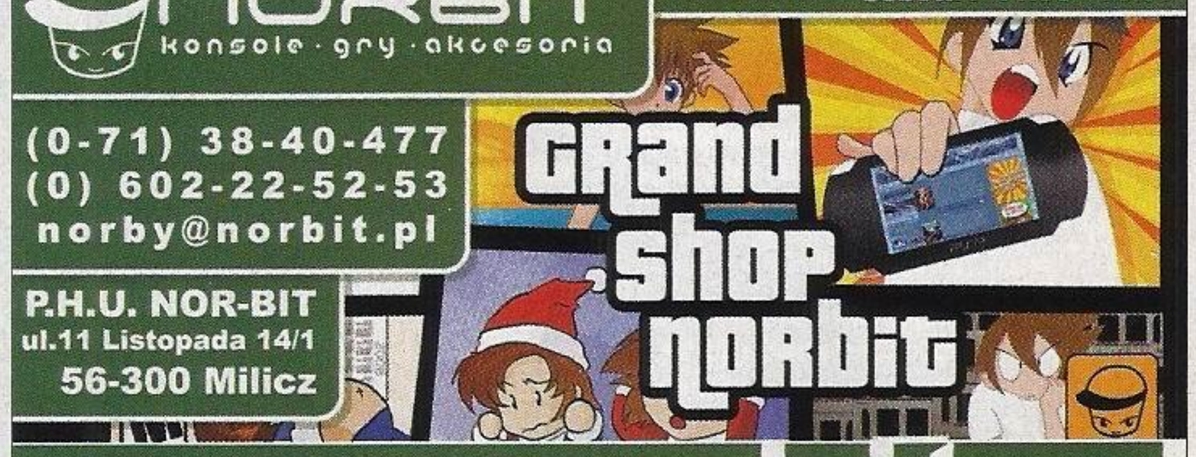
Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

▷ Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
▷ Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
▷ Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
▷ Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
▷ Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz



www.norbit.pl

PLAYZONE
Centrum handlowe "Świerczewo-Chata Polska"
ulica: Leszczyńska 3/5 (5 minut od pętli Górczyn)
czynne: pon-piąt 10-19 i sob 10-15

NOWY SKLEP KONSOLOWY W POZNANIU!!!

■ gry video: sprzedaż, skup, wymiana (co piąta wymiana gratis!)
■ konsole i akcesoria: XBOX 360, PS3, PS2 i PSP!

telefon: 697-100-672 | email: playzone@poczta.onet.pl

Chcesz się pozbyć niepotrzebnych Ci już gier? I to tak szybko i prosto niczym wyjście z Twoim pupilem? Więc na co czekasz?!

www.skup-gier.pl

help!

GRAND THEFT AUTO IV

Gra jest nie tylko fantastyczna – jest także przeogromna. Na początku zajmiemy się opisem przejścia kolejnych misji. Na dodatki, bonusy, zabawy i uciechy w Liberty City przyjdzie czas w kolejnych numerach. Do dzieła! //qsh

CZ. 1

It's your call

Zawieź Romana do zaznaczonego punktu. Dostaniesz telefon. Poczekaj, aż pojawią się goście, następnie zadzwoń po Romana. Zwiej z nim przed windykatorami. Zadanie zaliczone. 30$

Three's Crowd

Pojedź po Mallorie. Posłuchaj panienek po drodze, opowiadają śmieszne rzeczy. Następnie udaj się do sklepu z ciuchami. Kup sobie spodnie i buty, misja gotowa.

Pierwsza randka:

Zabierz Michelle na kręgle. Zagraj partyjkę i odstaw ją na miejsce. W międzyczasie zadzwoni Roman. Dostał po głowie, odbierz go ze szpitala i zabierz do firmy.

Bleed Out

Dzwoni i dzwoni, ma wiecznie problemy. Jedź mu pomóż, bo chłopak leży na boisku i dostaje kopy. Spierz dwóch spryciarzy (pamiętaj – X/kwadrat to kop, A/X blok lub unik. B/kółko to szybka pięść, Y/trójkąt – druga ręka) i rzuć się w pościg za nożownikiem. Gdy ucieknie po schodach, idź za nim i odbierz mu nóż unikając w odpowiednim momencie ciosu. Odwieź kuzyna i skasuj 50$.

Easy Fare

Jermaine czeka u siebie na kwadracie, odbierz go i podrzuć na Masterson St. Obława policyjna to nielicha przeszkoda. Zgub psiarnię/ogon i odstaw kolegę na miejsce. Od teraz możesz używać jego garażu do przemalowywania i naprawy fur. Skasuj 100$.

Po tej misji zadzwoni Vlad. Od teraz na mapie znajdować się będzie więcej, niż dwóch zleceniodawców. Ja wybrałem – z przyzwyczajenia i dla wygody – sposób z poprzednich gier. Jeśli od Romana dostałem pierwsze zlecenie, a w międzyczasie pojawiał się ktoś jeszcze, dokańczałem zadania od kuzyna. Jasne i logiczne, ajt?

Jamaican Heat

Ziom Little Jacob stacjonuje kilka ulic dalej. Podczas jazdy dostaniesz swój pierwszy pistolet. Wysiądź na miejscu, udaj się na wzniesienie, szybko ogarnij, że LT/L2 umieszcza kamerę nad ramieniem i pozwala na dokładny ostrzał. Chwila przyzwyczajenia i już można poradzić sobie z całą bandą zbirów. RB/R1 to ukrycie się za osłoną. System walki jest złożony, warto trenować, przyda się w multi. Po wszystkim dostaniesz numer od Jacoba. Odstaw go do ziomków i zgarnij 150$.

Mniej więcej od teraz pojawia się opcja spotykania ze znajomymi. Pominę misje, w których zadanie polega na uchlaniu się z Romanem, zagraniu w kręgle z laską itd. To typowe misje poboczne.

Bull in a China Shop

Możesz spróbować zamówić taksówkę. Nie musisz. Idź we wskazane miejsce, podnieś cegłę, wróć z nią do sklepu i wybij okno. Nie drzwi, tylko okno. Odbierz haracz, wróć do Vlada. Prosta misja.

Hung out to dry

Kolejna akcja z serii: jedź i załatw co trzeba. Podążaj za żółtą linią na mapie, unikaj stróżów prawa. Pralnia jest niedaleko. Koleś się nieco spłoszy, puść się w pościg za vanem. Gdy go dogonisz, pogadaj z nim i zbierz siano. 100$. Telefon od Vlada i jedziesz dalej.

Clean Getaway

Po melancholijnej scence udaj się na stację kolei miejskiej. Ślicznie tutaj o zachodzie słońca. Gdy pociąg nadjedzie, wejdź do wagonu. Możesz zignorować widoki, możesz nimi nacieszyć oko. Na miejscu zejdź i znajdź auto. Najprostsza rzecz na świecie. Jeśli będziesz miał szczęście, wsiądziesz i uciekniesz bez problemu. Po drodze zadzwoni dziad Vlad. Zgodnie z jego poleceniem uderz o myjkę. Czystą brykę odstaw we wskazane miejsce. 150$.

Ivan the not so terrible

Ach, nareszcie porządne zlecenie. Gdy zbliżysz się do celu, typ zacznie zwiewać. Wejdź po drabinach i puść się dachami za zbiegiem. Nie spadnij, bo z tej wysokości połamiesz sobie gnaty. Gdy gościa dopadniesz, podejmij decyzję. Ja go oszczędziłem, ale to tylko moja dobra wola. Co by się stało w przeciwnym wypadku, rozgryziemy w następnym odcinku poradnika. Teraz zgarnij 200$ i przygotuj się na następną robotę.

Vlad dostał po opinii, czas na Little Jacoba (LJ na mapie).

Concrete Jungle

Koleś gada w niezrozumiałym języku, słucha reggae i jara w aucie. Poczekaj chwilkę na telefon, a później rozwal trzech dilerów. Najlepiej w aucie – niech podbiegną, a następnie zapoznają się z maską lub kołem, pozbieraj pozostałości (broń, kaska). Podjedź po Jacoba i zabierz go do dziupli wroga. Teraz właśnie przyda się nieźle opanowane celowanie. Najpierw rozwal gościa idącego schodami, później tego ze strzelbą (przez okno). Załatw pozostałych pozostając w ukryciu, zgarnij apteczkę i zasuwaj do domu. 200$ wpada na Twoje konto.

Nie czekając na telefon od Vlada, uderzaj do Romana – to jego kolej.

Uncle Vlad

Przyszedł czas, by przyjrzeć się bliżej Vladowi. Podjedź do baru i pogadaj z wujkiem. Najlepiej użyj noża na dwóch goryli – szybka akcja w zwarciu, otwórz ich jak konserwy. Jedź za tym zadufanym palantem i pokaż mu, gdzie raki zimują. Pościg trwa chwilę. Dokończ sprawę, obejrzyj bardzo ciekawą scenkę. Po wszystkim zadzwoń do Romana.

Crime and Punishment

No takie scenki to się ogląda, nie? Po wszystkim znajdź auto policyjne. Warto skorzystać z telefonu i wezwać radiowóz (911), albo pokręcić się po okolicy. Gdy podjedzie radiolka, ukradnij ją, ale nie zabijaj oficerów. Jedna gwiazdka znika szybciej, niż dwie. Niko zadzwoni z fury, zadanie polega na zatrzymaniu trzech furgonetek. Włącz sygnał, podjedź po kolei do każdej i zmuś kierowcę do zatrzymania. Wysiądź z wozu, sprawdź pakunek, pewnie – jak ja – nie trafisz za pierwszym razem. Najpewniej drugi też nie będzie miał telewizorów na pace. Ukradnij trzeci samochód i odstaw towar na miejsce, i skasuj 200$.

Zadzwoń do Romana, biedak przeżywa ciężkie chwile. Jednak zadanie zleca Faustin.

Do You have Protection?

Zabierz Dimitra do sex-shopu. Na miejscu przeprowadź męską rozmowę z właścicielem. Obierz na cel wskazanego dziada, przestrzel temu w środku kolano, zabierz co trzeba i kieruj się we wskazane miejsce. Zabierz SMG (na koszt firmy) i spadaj do domu, gdzie czeka 400$.

Na mapie zaczyna mrugać Mały Jacob, ale kontynuuj zadania Faustina, spotkaj się z nim w klubie.

Final Destination

Kuzynka będzie niepocieszona. Udaj się na miejsce i idź na górę. Żeby tam się dostać, pójdź kilka kroków na południe od czerwonego miejsca na mapie i wejdź po schodach. Załatw gościa z karabinem, przemyśl schowanie się za czymś i posłanie celnego headshota. Następnie zajmij się kapusiem. Dodatkowe 400$ na koncie to wcale niemało.

Teraz widać już spore zainteresowanie osobą Niko. Może randka?

No love Lost

Dylematy ojca przebijają siłę miłości. Udaj się na miejsce, a następnie wsiądź na motocykl i puść się w pościg za klnącym młodzianem, nie strzelaj, bo i tak go nie ściągniesz. Gdy dotrze do swoich kumpli, rozwal ich po kolei. Następnie zejdź z motocykla i poczuj przedsmak multiplayera. Ich jest kilku, Ty sam. Celuj sprawnie i korzystaj z drzew jako naturalnych osłon. Plus 600$.

Skocz po robotę do Jamajczyka i oddaj mu małą przysługę.

Shadow

Wsiadaj do auta/na motor i jedź do Bohan namierzyć dilera. To kawałek drogi, postaraj się nie zwracać na siebie uwagi. Po krótkiej scence idź za gościem, ale jak najdłużej nie pozwól, żeby Cię zauważył. Zrobi to pewnie prędzej czy później. Goń go na ostatnie piętro, wyważ drzwi rozwalając najpierw zamek strzałem z pistoletu. Osłona to podstawa, pamiętaj o tym. Rozstrzelaj trzech typów i zgarnij 250$. Od teraz Jacob będzie miał zadania poboczne do wykonania, tak samo, jak Roman.

NA POCZĄTEK...

- Sterowanie, celowanie, ogólnie umiejętność radzenia sobie w przeróżnych sytuacjach przyjdą z czasem. Musi minąć kilka godzin zanim to ogarniesz. Staraj się chować i od razu wyłącz auto-celowanie. Moim zdaniem tylko przeszkadza. Nie zrażaj się niepowodzeniami, nikt nie mówił, że będzie łatwo. Dopiero po kilku godzinach nauki będziesz biegał podczas dokładnego celowania (trzymanie A/X + L2/LT) i przełączał się między broniami, grupując je (L1/LB + kierunki).

- Przeczytaj recenzję gry, z której również zaczerpniesz nieco informacji. Potraktuj je jako wprowadzenie.

- Najważniejsze, to nie dać złapać się policji, ponieważ cały zdobywany ekwipunek pozostaje na komisariacie. Lepiej daj się „zabić" niż złapać. Za szpital płaci się grosze, a po wyjściu od razu można odczytać smsa i spróbować przejść daną misję raz jeszcze, nie tracąc niczego, prócz zużytej amunicji.

- Społeczny aspekt gry jest nie do przecenienia. Utrzymuj dobry kontakt z bliskimi, zapraszaj ich w różne miejsca, dzwoń, umawiaj się, odbieraj telefony, po prostu żyj w tym mieście wraz z nimi.

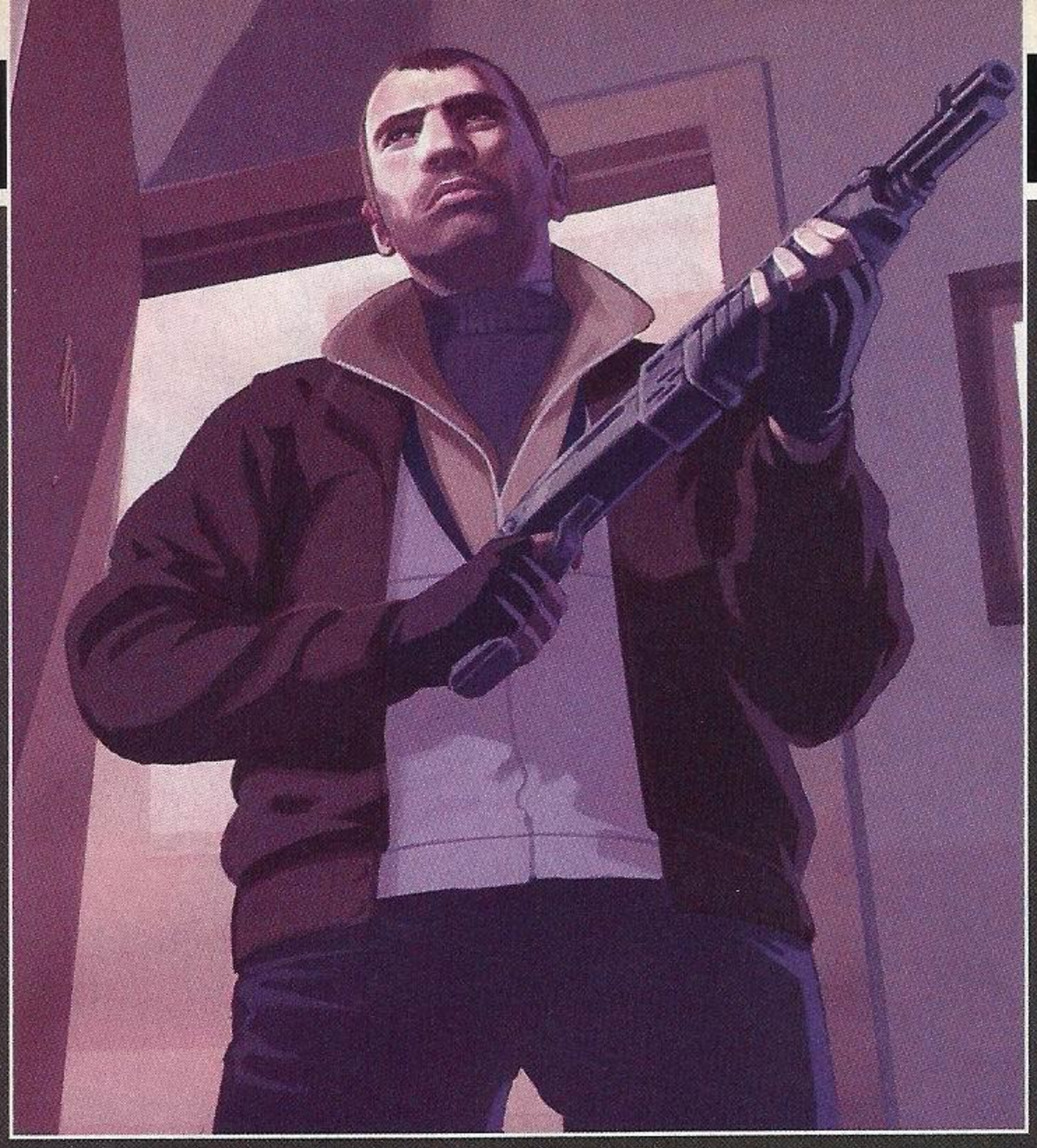
- Gdy misja jest rozwojowa, tzn. że od jednego jej „rozdziału" do drugiego upływa czas (misja z randką z facetem, rozmowa kwalifikacyjna), skup się tylko na niej. Podczas oczekiwania skocz coś zjeść, dozbrój się, pozwiedzaj. Nie zaczynaj innych misji, bo możesz przegapić tę właściwą.

- Szybko naucz się korzystać z taksówek. To świetny, tani i błyskawiczny środek lokomocji. Pamiętaj tylko, że jeśli już uda się złapać żółtą brykę i kierowca się zatrzyma, wciśnij i PRZYTRZYMAJ Y/trójkąt, żeby wsiąść jako pasażer. Jeśli chcesz dotrzeć do danego celu, zaznacz go na mapie (zielony waypoint), a taksówkarz będzie go miał na swojej liście miejsc, do których może Cię zabrać.

- W tym poradniku pominąłem wszelkie misje poboczne. Między tymi, które opisałem, będziesz miał mnóstwo czasu, żeby zająć się utrzymywaniem dobrych stosunków ze znajomymi. Nie zaniedbuj ich. Część misji pojawia się „znikąd" (pogrzeb, ślub) – też je opisuję.

- Starałem się nie zawierać opisu fabuły. Raczej wszystko jasno wynika ze scenek. Podaję porady, wskazówki, ogólnie pojęte „co i jak", a nie „dlaczego".

- Śmigam, jak uważam za stosowne, jestem porządnym i dobrodusznym imigrantem. Możliwe, że ominąłem jakieś misje. Od nadrabiania zaległości będą kolejne części poradnika; tam rozprujemy tego molocha na czynniki pierwsze. Pierwsza część opisu prezentuje główną oś fabularną gry.



A skoro o nim mowa, teraz kolej kuzyna. Jeśli nie ma go na mapie, zadzwoń lub poczekaj na znak od niego.

Logging on

Dobra muza, ciekawa możliwość, no i nazwa kafejki (Tw@). Podjedź na miejsce, pogadaj z obsługą i usiądź do kompa. Ach, właśnie za to kochamy GTA. Multum opcji (dzwonki na komórkę, ciuchy, newsy, randki – wszystko z jajem). Pośmigaj w sieci, wyjdź na zewnątrz i już. Po chwili dostaniesz info od Romana, że sterydowiec będzie miał robotę i kontaktuje się przez mail.

F na mapie, jedziesz do Faustina.

Rigged to Blow

Jak widać, filozofia również ma swoje miejsce w GTA. Jedź po niezbędną ciężarówkę. Pamiętaj, obchodź się z nią jak z jajkiem, bardzo, ale to bardzo ostrożnie. Nie śpiesz się, światełko z tyłu mruga tym szybciej, im jest bliżej do wybuchu. OSTROŻNIE! Na miejscu wciśnij L1/LB by uzbroić ładunek. Po ślicznej eksplozji szybko zwiewaj z miejsca wypadku, bo inaczej będziesz miał na karku policję. 700$ wpływa na konto.
Po chwili zadzwoni Roman, poprosi o stawienie się u pakera Brucie'ego. Na mapie pojawi się też Dimitri – udaj się właśnie do niego.

The master and the Molotov

Udaj się do wskazanego klubu. Przeczytaj smsa i zbierz kamizelkę, przyda się. Po scence schowaj się za stolikiem i prowadź ogień celując najpierw w goryli. Główny cel ucieknie na dach, po drodze musisz jednak mocno się postarać i strzelać seriami z uzi, ewentualnie polegać na celnych headshotach. Na górze dokończ zadanie. Po nim będziesz miał chwilkę oddechu, ale zaraz zadzwoni Dimitri. Prosi, żebyś przyjechał sam na spotkanie, żeby odebrać pieniądze. Jeśli grasz zgodnie z opisem, zadzwoni do Ciebie Little Jacob i będzie chciał jechać z Tobą. Odbierz go i udaj się po należny szmal.

Russian Revolution

Trudna misja. Dzwoni Jacob, spotkaj się z nim przy magazynie. Po scence zacznie się piekło. Pamiętaj, że pistoletem również można sadzić po głowach. Niech znakiem dla Ciebie, że gangol padł, jest czerwony suwenir wypadający z jego ciała. Gdy przebijesz się przez kilka czaszek, zdrajca ucieknie. Pod wyjściem czekają trzy radiowozy. Źle się dzieje, musisz załatwić stróżów prawa. Weź stojącą nieopodal furę. Ucieczka z dwiema gwiazdkami nie jest prosta, staraj się omijać policjantów na granicy strefy poszukiwania. Następnie odstaw kolegę rasta do domu. Zadzwoń do Romana i powiadom go o sytuacji. Pojedź do umówionego punktu.

Jak widać misja się przeciąga. Zabierz kuzyna do jego mieszkania. Czekają Cię dwie gorące niespodzianki. Czas się zwijać. Zabierz Romana do Bohan. Ha! Roman's Sorrow właśnie dobiegła końca.

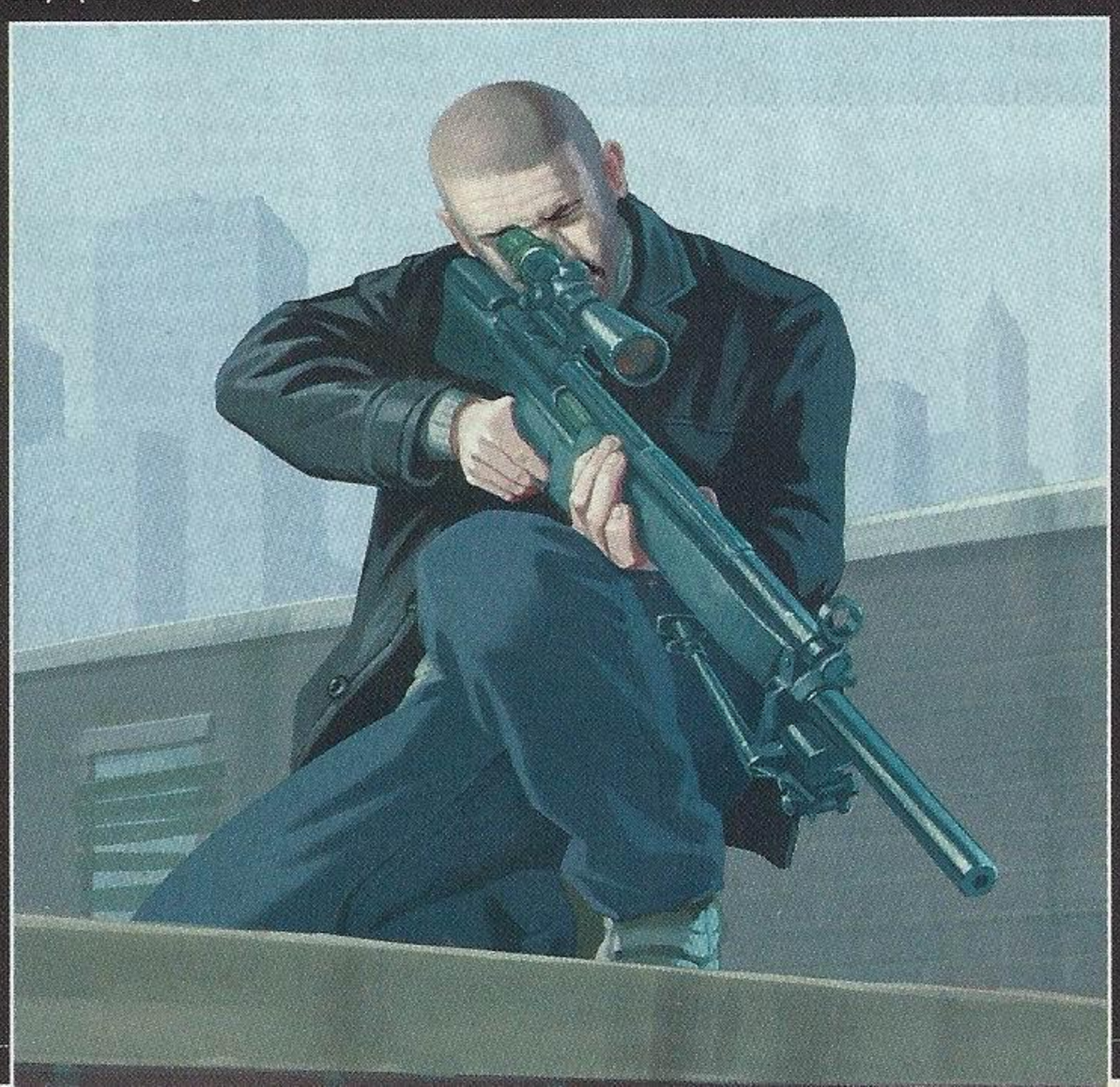
Czas nadrobić zaległego klienta, Brucie czeka.

Search and Delete

Co za fizol. Wezwij policję i zwędź furę. Robiliśmy to już wcześniej, więc powinieneś mieć wprawę. Pozbądź się gwiazdki i zadzwoń do steryda. L1/LB aktywuje komputer policyjny. Znajdź Lyle Rivasa w bazie i zatwierdź wybór. GPS pokaże Ci drogę do niego. Wejdź do budynku. Po scence wybiegnij którędy wszedłeś i goń zbiega. Obyś miał zapas nabojów do Uzi, bo gangster szybko ucieka. Celuj w opony, ewentualnie w szyby. Włącz też syreny, żeby cywile zjeżdżali Ci z drogi. Gdy jego fura zacznie się palić, jest po wszystkim. No to jazda jeszcze raz do pakera. Po misji możesz zacząć włamywać się do komputera policji i wykonywać kolejne zadania poboczne.

Easy as can be

Auto po Rivasie czeka w wąskiej alejce. Jego ziomale strzelają ostrą amunicją, trzeba naprawdę nieźle zwiewać, bo okaleczą furę nie na żarty. W garażu odbierz całą kupę kasy – 3500$! Zjedz coś i jeszcze raz udaj się do Bruciego.



Out of the closet

No ładne rzeczy. To będzie go słono kosztować. Jedź do kafejki internetowej. Sprawdź maila, załoguj się i umów (DATE) z French Tom. Czekając na odpowiedź wykonaj szybkie zadanie z dostarczeniem auta. Koniecznie korzystaj z opcji ustawienia celu (waypoint). W ogólnych poradach napisałem, jak to zrobić. Gdy odstawisz furę na miejsce (najpierw ją napraw, żeby była ładna i więcej warta), udaj się do Tw@ i sprawdź maila. Nie ma? To jeszcze jedno zadanie z autem. Pamiętaj, że u mechanika mijają trzy godziny, które wykorzysta Francuski Tom. Z przypomnieniem odezwie się Roman. Jedź do kafejki i sprawdź maila. Tom chce się spotkać o północy. Dzień i godzinę najlepiej sprawdzać na komórce („góra" na padzie). Jedź do dobrze znanego Ci lokalu, w południowo-zachodniej części pierwszej wyspy (serduszko symbolizujące randkę). Posłuchaj gościa i skasuj go. 5000$ więcej na koncie. Co u Steryda?

No. 1

Złap jakąś furę i jedź z koksem po prawdziwą maszynę. Podobna do Porsche, nie? Kometą jedź na wyścigi. Trasa jest raczej prosta, pamiętaj, że wozy prowadzi się dość ostrożnie – trzeba hamować, bo są bezwładne. Z mety zabierz Bruciego na chatę. Fura jest Twoja.
Pomaluj brykę i odstaw pod dom. Jak się wozić, to na bogato.

Literka M skieruje Cię do Manny'ego. To przyjaciel dziewczyny Romana.

Escuela of the street

Znajdź furę i przetransportuj się w okolicę kolejnego dilera. Jedź za nim, ale nie za blisko, bo zacznie uciekać. Na miejscu wejdź za gościem do magazynu i zrób co trzeba (wystrzelaj wszystkich, oczywiście). Goście są raczej pasywni, cierpliwie eliminuj każdego. Pozbieraj czerwone dobra i zmykaj stamtąd. 1000$. Podbijaj z powrotem do studia ulicznego bohatera (M).

Po drodze odezwie się Brucie, od teraz możesz startować w ulicznych wyścigach (dzwoń w tej sprawie do niego).

Street Sweeper

Podjedź na miejsce i rozstrzelaj pierwszą grupę, ewentualnie poczęstuj ich blachą. Uwijaj się szybko, bo jeden gość będzie chciał uciec autem. Wbrew pozorom misja wymaga wprawy. Zabij gości przy garażu i zacznij palić gumę za zbiegami. Po wykonaniu zadania Manny płaci 1100$, dzwoni i obiecuje, że jeszcze się odezwie.

Zadzwoni Mallorie z dobrymi nowinami. Kolejnym pracodawcą jest Elizabeta Torres (E). No to hop!

Luck of the Irish

Co ciekawe, musisz dotrzeć we wskazane miejsce ;) Wejdź do budynku, po schodach na samą górę, gdzie czeka na Ciebie snajperka. Podczas celowania nie możesz się ruszać, kucnij, żeby zwiększyć celność. Staraj się, jak możesz, bo masz tylko dwadzieścia pięć strzałów. W pewnym momencie jeden dopadnie Packie'go. Pomóż chłopakowi w tarapatach. 1500$ wpadnie, Niko zadzwoni do Elizabety i umówi się po następne zadanie.

Blow your cover

To, co zawsze. Kolega, fura, droga. Wejdź do budynku, zgarnij strzelbę (zastąpi tę mniejszą z Twojego arsenału) i wbijaj na trzecie piętro. No to się porobiło. Wyjmij pompę (shotgun, oczywiście) i poczęstuj tych pacanów tajniaków śrutem. Dwóch policjantów jest dość grubo ubranych, nie szczędź im ołowiu. Po schodach wejdź do góry, spotkasz kolejnych funkcjonariuszy. Celuj w nogi, idź powoli, nie śpiesz się. Na samej górze rozwal jeszcze kilku gangoli. Zostawiają sporo nabojów, zbieraj je skrupulatnie. Wróć, skąd przyszedłeś. Uważaj, bo na klatce czai się jeszcze kilku żądnych krwi. Wybiegnij z budynku, wsiądź do auta, zgub pościg (dwie gwiazdki) i czas jechać na drugą wyspę! Weź te 2000$ i może lepiej się ubierz ;)

Zwiedź sobie miasto, namierz ciuchy i szamę. Sklep z bronią też się przyda. Już? No to jazda do Manny'ego.

The Puerto Rican Connection

Jedź na stację kolejki miejskiej, a następnie podążaj za nią tak długo, aż cel wysiądzie. Mam nadzieję, że prowadzenie auta po kilkunastu godzinach gry masz opanowane, bo będzie ciężko. Podchodziłem do tej misji ze cztery razy, ale w końcu się udało. Pociąg może oddalić się kawałek, więc jeśli w coś przywalisz, nie stresuj się, tylko szybko wracaj na drogę. Najlepiej będzie, jak sprawdzisz trasę kolejki na mapie. Poczekaj na delikwentów przy schodach i pociągnij ich serią. Tylko trzech typów, a 1500$ wpada.

Skoro już jesteśmy na Bohan, to może odwiedzić starych znajomych? Gdy podciągniesz stan znajomości, uderzaj do Playboy X. (X na mapie, o dziwo). Po drodze zadzwoni Ela, na mapie pojawi się też tajemniczy znak zapytania. Kieruj się jednak do Xa.

Deconstruction for beginners

Jedź po furę wyładowaną militarnymi gadżetami. Podejdź do windy i wjedź nią na samą górę. Wybierz snajperkę i namierz trzech gangoli – stoją jak wazony na szczytach żurawi. Bułka z masłem, trzy strzały, trzy trupy. Pięknie spadają… mniejsza o to. Zejdź na dół i skieruj swe kroki na budowę. Twój pierwszy cel to gość na wzniesieniu. Masz go jak na dłoni. Trach! Do piachu. Nadbiegających pajaców potraktuj równie chłodno. Nieźle sprawuje się SMG. Załatw kolejnego związkowca, może uda Ci się ściągnąć go snajpą. Następnie wejdź wyżej, po kładce na górę. Ostrożnie stawiaj kroki, uważaj na boki, żeby ktoś nie wybiegł i nie zrobił Ci kuku. 6500$ to kupa szmalu, więc warto się pomęczyć. Gdy X powie, że masz załatwić ostatniego zbira, pojawią się posiłki i rozpęta się piekło. Spokojnie eliminuj każdego, kto się nawinie. Masz ich jak na talerzu, strzelaj krótkimi seriami i celuj w głowę. Gdy ostatni lider wdrapie się na sąsiednią konstrukcję, dokończ dzieła. That's how we roll! ;)

Czas coś zjeść, dozbroić się i jazda po kolejne zadanie do Playboya. Zadzwoni, gdy będziesz w drodze i poprosi o pomoc dla Dwayne'a. Wszystko w swoim czasie…

Photo Shoot

Wymieniamy starego Siemensa na pięknego Sony Ericssona i w drogę we wskazane miejsce. Stań sobie z boku, użyj aparatu w telefonie, zrób zdjęcie chłopakom siedzącym w środku. Zmieść w kadrze wszystkich trzech, jeden z nich to Twój cel. Wyjedź autem za róg, wysiądź, wyciągnij snajperkę i bah! Po problemie i 6750$ na imprezę wpada.

X znika na razie z mapy, czeka Ela. Ostatnio jak dzwoniła, miała chyba małe urwanie głowy. No to jazda. Po drodze dzwonię do Romana. A kto jest Twoim ulubionym przyjacielem?

The Snow Storm

Widok kłócących się przestępców, gdzie jeden to rasta, a drugi tłusta berta – bezcenne. W starym, zrujnowanym szpitalu czeka paczka do odebrania. Ostra wymiana ognia, postępuj zgodnie z przyjętymi normami. Spokój, celność, konsekwencja. Po pierwszym większym pomieszczeniu jest apteczka, na końcu przeprawy czeka druga. Nie wstydź się zrobić z nich użytku. Pamiętaj, masz wszystkich wrogów na radarze, przesuwaj się spokojnie i po krawędziach. Najlepiej do tej roboty nadaje się kałach. Jest pewny i zabójczy. Gdy ściągniesz dwóch ostatnich, zabierz, po co przyszedłeś i... niespodzianka. Ustrzel kilku tajniaków i wybiegnij głównym wyjściem, wsiadaj do jeepa i gazu! Trzy gwiazdki to nie przelewki. Postaraj się uciec poza obszar poszukiwania i unikaj funkcjonariuszy. Gdy już zgubisz ogon, skieruj swe koła pod wskazany adres. 2500$ nie jest w stanie pokryć szoku.

Zobaczmy, co smaży się na południu, na budowie. Na mapie - znak zapytania, ale nie ten, który pojawi się po drodze.

Call and Collect

Udaj się do parku i pogadaj z policjantem przez telefon. Dostaniesz na komórkę numer do gościa, którego trzeba sprzątnąć. Zadzwoń pod wskazany numer (opcje wiadomości, pierwsza u góry), namierz rozmówcę i zbliż się do niego. Następnie poślij mu kulkę i ucieknij przed policją. Podrzuć Francisowi nośnik. Koniec zadania, tysiak na koncie.

Dwayne czeka. Ela śmierdzi mi pchnięciem fabuły do przodu, więc załatw po drodze właśnie kumpla Playboy X'a.

Ruff Rider

Jedź, gdzie trzeba. Po wymagającym wyścigu załatw sprawę, zbierz kaskę i oddaj ją właścicielowi. 6000$ za taką prościznę?! Nieźle...

Undress to Kill

Szykuje się spora jatka. Masz kamizelkę i wiadro naboi? No to jazda. Twoje zadanie polega na namierzeniu trzech managerów klubu. Pierwszy siedzi w biurze, dowiesz się tego od gości na balkonie zaraz na wprost od wejścia. Drugi gada z... tancerką w lewym górnym rogu lokalu, patrząc od wejścia. Zaznaczony jest czerwoną kropką. Nie podejmuj żadnych akcji, pokręć się po klubie i znajdź ostatniego. Siedzi w zaciszu i testuje kandydatki do pracy. Popatrz na ten krajobraz, zaraz będzie tu Koszalin. Najpierw może pan w studio. Dzika jatka, trzeba bardzo uważać. W tłumie ściągnij drugiego. Trzeci ucieknie, ale nawet nie próbuj przebijać się przez to piekło, tylko wyjdź drzwiami, którymi przyszedłeś, łap furę i jazda za zbiegiem. Wiesz już dalej co i jak. Ostrzelaj skurczybyków i zgarnij 6250$. Ostro.

Dwayne z głowy, Ela czekała dość długo. No to uderzamy w E, po drodze zadzwoni Playboy X. Musi jednak odczekać swoje. Najpierw Elizabeta, później drugi znak zapytania (Michelle) i dopiero X.

Have a Heart

Też go nie lubiłem, a teraz jest spokój, jednego debila mniej. Wsiądź do auta i ostrożnie jedź do doktora. Nie sądzę, żeby ich odratował, ale z pewnością pomoże w inny sposób. Otworzy się bagażnik, a dżentelmeni będą chcieli uciec, szybko wysiądź i zamknij klapę (LB/L1), bo jeśli policja zobaczy, co wieziesz, będziesz miał dwie piękne gwiazdki. 3000$ na koncie i zabawna scenka. Telefon do Eli i w końcu chwila oddechu od niej.

Detektyw Francis odczekał swoje. Zadzwoni Mallorie, Roman nie wrócił na noc. Trudno. Dajemy do starego McReary'ego. Odezwie się młody, ale na niego przyjdzie kolej później.

Final Interwiew

Więc tak wygląda teraz komisariat? Ślicznie. Zadanie zapowiada się ciekawie, nie? Najpierw kafejka. Ile nieprzeczytanych maili... Klikasz na linka do ogłoszenia. Tom Goldberg chce Cię zatrudnić, musisz tylko złożyć CV. Skocz po lepsze ciuchy, zadzwoni do Ciebie miła pani z obsługi. Jesteś umówiony na daną godzinę, nie spóźnij się. Telefon Ci przypomni co i jak, a przede wszystkim kiedy. Kup garniak z krawatem, zjedz, skocz po kamizelkę kuloodporną. Masz na to teraz czas. Ja musiałem czekać całą noc, więc wybrałem się na wycieczkę krajoznawczą... helikopterem.

Gdy dotrzesz na miejsce, zadzwoń, wejdź do środka, podejdź do sekretarki i idź za nią. Posłuchaj gościa, jest kilka śmiesznych akcentów w tym, co mówi. Jak już masz dość, wstań i wyceluj w prawnika. Podnieś dokumenty i wykonaj wyrok. Zjawi się ochrona. Drogi są mniej więcej dwie. Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub tylko do tych, którzy staną Ci na drodze do wyjścia. Gdy opuścisz budynek, pozbądź się trzech gwiazdek i zawieź akta do Francisa. 1000$?! Za taką morderczą misję? Glina...

Holland Nights

Gotowy na strzelanie? No to Cię zawiodę. Weź snajperkę i załatw wszystko z dystansu. Jeden strzał, jeden zabity, pięć kawałków na koncie. Szybka misja. Następną Francis zleca tam, gdzie się poznaliście.

Zanim jednak tam dotrzesz, wypadałoby odbić kuzyna. Zadzwoni Mallorie, a po chwili dostaniesz pięknego, kolorowego mmsa. Tylko nieco za dużo na nim czerwonego. Jeśli jesteś daleko od miejsca przeznaczenia, wsiadaj w taksówkę. Bądź uzbrojony i niebezpieczny.

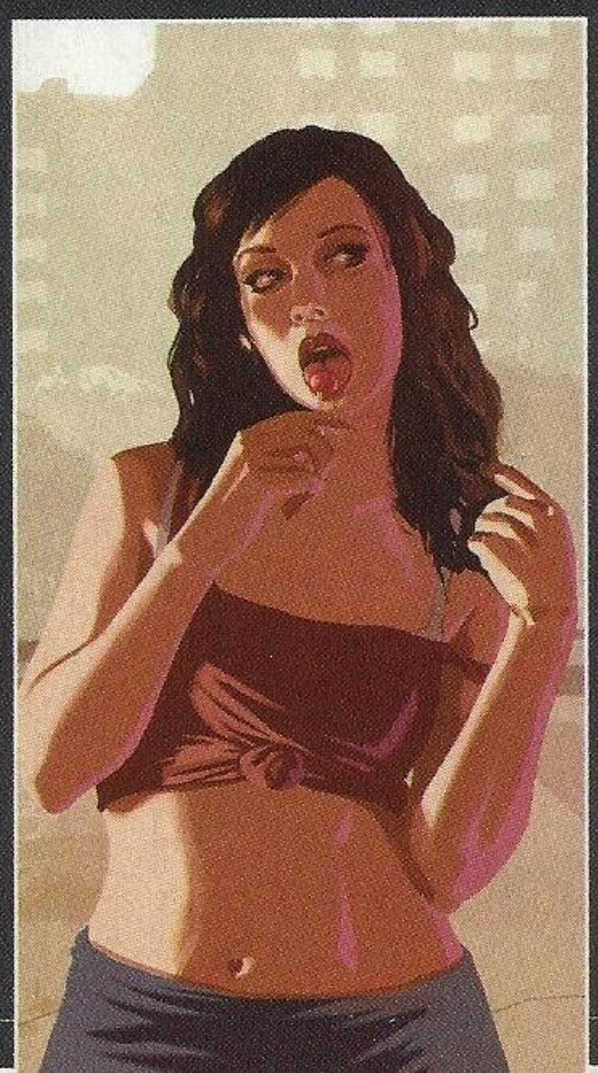
Hostile Negotiation

Leżący przy wejściu karabin to doskonałe narzędzie. Użyj go mądrze i wystrzelaj co do nogi każdego w zasięgu wzroku, uszu i nosa. Jedź „piętrami", po kolei, od najniższego. Staraj się nie odsłaniać za często, kryj się za każdą możliwą zasłoną. Celuj w głowy. Po drodze do Romana znajdzie apteczkę i kamizelkę. Gdy już będziesz na samej górze, uważaj na gości na dachu. W trakcie tej misji okazuje się, jakim twardzielem jest Niko. Posłuchaj tylko, jak wrzeszczy. Zresztą ostatnia scena nie wymaga komentarza. Wyceluj bardzo dokładnie, wciśnij R3 (gałkę), żeby przybliżyć sobie widok. Pewny strzał. Idź za Romanem do auta i odwieź go na miejsce.

Odpocznij, zjedz coś, zaopatrz się w kamizelkę. Kogo mamy w kolejce? Playboy X.

The Holland Play

Zadzwoń do Dwayne'a. Żeby było ciekawiej, on zleca Ci pozbycie się Playboya. Hmm... kogo wybierasz? Gdy zadzwonisz do X'a, zacznie się druga część misji. Dwie literki na mapie, D i X... tego to się nie spodziewaliśmy, co? Ja próbuję pogadać z Dwaynem. Może uda mi się go przekonać i facet wróci do zmysłów (a nawet jeśli nie, to i tak więcej płaci niż X! – głos diabła). Obaj byli lojalni. Dwayne, idę po Ciebie. Też miałeś takie dylematy? Niestety, nie udało mi się go oszczędzić. Brudne 25 000$. A to kazanie Playboy mógł sobie darować. Mam nadzieję, że jak spotkam go następnym razem, pokażę mu, jak traktuję zdrajców.



Znajomość z Playboyem zakończona. Dwayne nie żyje. Ojciec i syn czekają, tak samo, jak ta su... ona („?" na mapie). Sprawdźmy najpierw panów. Może zacznijmy od ojca. W końcu już prawie odbieraliśmy to zlecenie, gdy trzeba było jechać po Romana. Pięknie. Sprawdź może nowe mieszkanie, a następnie kieruj się na FM.

Lure

Jeszcze jeden do sprzątnięcia? Udaj się do auta po spluwę, a następnie podjedź do mieszkania dilera. Wysiądź i wejdź do budynku – drzwi są niemal idealnie na żółtej kropce. Na samej górze wyciągnij karabin snajperski. Zadanie polega na wywabieniu ofiary do okna. Nic prostszego – strzel przez nie w telewizor, a następnie przyceluj w pusty łeb dilera. Zejdź na dół i zgarnij kaskę.

No to siup na pierwszą wyspę, do PM.

Harboring a Grudge

Droga do portu nie jest długa. Na miejscu podążaj za Packiem, rób dokładnie to, co on i dotrzyj na dach. Stamtąd zejdź nieco niżej i zacznij eksterminację złych ludzi. Ja też się nie spodziewałem tego, że to będzie misja stricte strzelana. Jeden koleś stoi przy łodzi, a w samym magazynie kryje się cała banda złoczyńców. Idź powoli, dosłownie milimetrami przesuwaj się i zgarniaj wszystkich na widoku, powinieneś sobie poradzić i dostać się do ciężarówki. Wątłe zdrowie? W biurze po prawej od auta jest apteczka. Przyda się na podróż. Sama ucieczka też do prostych nie należy. Użyj granatów, by pozbyć się natrętów. Pamiętaj, że przytrzymanie L1/LB podgrzeje szyszkę, która upuszczona wybuchnie szybciej. 7500$ – należało się.

Waste not want knots

Szykuje się wielki skok. Po prawej stoi zaparkowana fura, musi być czterodrzwiowa. W drogę. Zaparkuj auto, przeskocz z ekipą przez płot i rozpętaj mały cyklon. Mechanikę strzelania znasz już na pewno, więc nie powinieneś mieć większych problemów, szczególnie, że idziesz z trzema kumplami. Przy głównym wejściu leży apteczka, zaraz w środku u góry stoi koleś, dalej drugi. Obu poślij kulkę w głowy, bo są wytrzymali na korpusie. W sumie możesz też zostawić tę część roboty kolegom, są naprawdę nieźli. Gdy dół będzie czysty, wejdź po schodach na górę. Uważaj, jeden się czai. Po zebraniu paczki zrobi się jeszcze goręcej. Zejdź na dół i pozwól chłopakom Cię osłaniać. Wybiegnij za Packiem, ustrzel gościa czającego się za prawym winklem, wskocz do wody i płyń po łódkę. Podpłyń do wskazanego pomostu i skasuj 8000$ i... numer do Kate.

Zadzwoni Ray Boccino. Zakończmy jednak Packie'go.

Three Leaf Clover

Skok na bank. Nie może być słabo. Po długiej i świetnej scence zejdź na dół do skarbca i zgarnij forsę. Wróć na górę. Pięć gwiazdek i szalona przeprawa przez ulice pełne glin? Ciężki karabin to podstawa, pamiętaj o przybliżeniu (zoom na R3) i o unikach (kwadrat/X plus prawo-lewo). Nie możesz też pozwolić, żeby chłopaki się od Ciebie oddalili. Jak wspomniałem na początku, słabo nie jest. Po krótkiej scence odpuść sobie helikopter i wbijaj na stację metra. Skąd oni się tam wzięli? Wal ostro, nie szczędź amunicji, każdy denat pozostawia po sobie karabin. Ostrzelaj drugą stronę peronu i zwiewaj tunelem. Uważaj na metro, mi raz udało się pod nie wpaść, a to oczywiście oznacza powtórzenie całej przeprawy. Swoją drogą, taka jatka na ulicy daje przedsmak multi. Gdy dasz dyla odpowiednio daleko, podążaj we wskazane punkty. Nie da się zabłądzić. U wyjścia gwiazdki będą już tylko trzy, ale z energią może być słabo. Wystrzelaj niebieskich co do nogi i wsiadaj do wozu. Zgub ogon, odwieź partnerów do domu i zgarnij – bagatela – 250 000$!

Na mapie pojawił się kolejny z rodu McReary. O, i jeszcze jeden. Uderzmy do Michelle („?" na mapie).

Wrong is right

Zapukaj, wejdź, sprawdź laptopa, grzecznie wyjdź i udaj się we wskazane miejsce wykonać resztę roboty. Koleś nawet nie wysiądzie, tylko zacznie uciekać. Od razu mówię – nie marnuj amunicji, Oleg musi przejechać swoje, żeby dać się złapać. Gdy w końcu go dopadniesz, wysiądź z samochodu i bądź zimnokrwistym draniem. 6500$ na konto i literka U na mapie.

Teraz w mieście pracę oferuje Ray Boccino, Derrick i Gerry, oraz United Liberty Paper. Na razie uderz na przykład do Bruciego i Kate. Włoch? No to Włoch.

A long way to fall

Zlecenie nie wymaga większej filozofii. Odbierz mmsa, pojedź do parku, namierz typa, sklep mu michę i wejdź do budynku. Przywołaj windę i wjedź nią na dwudzieste piętro. Kapuś ostrzeże cel, co równa się ostrą wymianą nie bardziej tępą amunicją. Po tylu strzelaninach to już sama przyjemność, prawda? Czterech zbirów przywita Cię już na początku, pa-

miętaj, żeby iść spokojnie i ostrożnie zaglądać za winkle. Nie pali się. Klatką schodową udaj się na górę, po drodze siejąc po obecnych. Na samym początku wspinaczki wyskoczy koło z pompą. Na piętrze obadaj pomieszczenia. W jednym znajdziesz apteczkę. Na kolejnej klatce schodowej stoi gość w czapce. Ma shotguna. Trzeba przeszukać apartament. Stań na wprost i strzel w drzwi, co je otworzy i da Ci chwilkę na załatwienie pierwszego zbira. Dwóch kolejnych ściągniesz bez problemu. Ale melina, sprawdź łazienkę. Bueee… w kuchni też go nie ma? Bach! Puść się w pościg, wybiegnij z mieszkania i dalej na schody, a następnie na dach. Ale ostrożnie! Po drodze kolejni lojalni będą ginąć. Zaraz przy wyjściu na dach kuca jeszcze jeden. Spadło mu się? 8500$ i kolejna robota u Włocha. Oby tylko nie klepał po pupie.

Taking in the Trash

Śmieciarka stoi zaraz za rogiem. Zatrzymuj się, gdzie jest pokazane i otwieraj klapę (A/X). Już po drugiej przesyłce zrobi się dym. Jedź w miarę ostrożnie, panowie z paki poradzą sobie. Zachowują się genialnie, nie? Możesz spróbować załatwić ścigających granatem, ale uważaj, bo ciężarówka jest dość delikatna. Gdy zapłonie, misja nieudana. 9000$ - nie ma co, gość nieźle płaci. No to korzystamy póki można.

Meltdown

Panowie śmieciarze od razu wydali się podejrzani, widać było, że mają chrapkę na te diamenty. Gdy zaczną uciekać, nie daj im uciec! Trzymaj się blisko, nie marnuj amunicji. Po wypadku w parku, wysiądź z wozu, wyjmij klamkę i załatw trzech sługusów. Luca zamknął się w kiblu. „Idź go spłukać". Zadzwoń do Raya i idź w umówione miejsce. 9500$ i kolejne zadanie od niego.

Museum Piece

Kto by się spodziewał takiego obrotu sprawy? Jedź na miejsce i obejrzyj scenkę. Się narobiło. Strzelanie czyni mistrza. Idź przed siebie, miej pistolet przy policzku i zdejmuj tych w oddali, a następnie czających się po przeciwległej stronie. Gdy dotrzesz do końca balustrady, zgarnij apteczkę, idź do końca i w lewo, po schodach na dół. Spokojnie, wyskoczy kilku zbirów, nad przejściem czai się jeszcze jeden. Na dole z biurka po lewej weź kamizelkę. Przebij się do wyjścia (celne oko i spryt – tyle Ci wystarczy), zbierz apteczkę i opuść budynek. Za samochodami czai się typ, czy dwóch. Teraz najlepsze. Wyjdź minimalnie, wyjmij snajperkę i sprzątnij kierowcę pierwszego z dwóch wozów. Zaparkował na widoku. Podjedzie drugie auto, schowaj się do budynku, wyjmij karabin, przyczaj się i zrób, co trzeba. Zadzwoń do Raya. Każe przyjechać do siebie.

Węszę jednak, że ten wątek może zaprzepaścić innych pracodawców, szczególnie McRearych. Uderzaj do nich, do Gerry'ego.

Action Speak Louder than Words

Jedź po bombę. Podłóż ją z tyłu auta (L1/LB) i jedź za gagatkami. Trzymaj się od nich na bezpieczną odległość. Gdy zaparkują, podjedź na wskazaną odległość, wykręć numer do pracodawcy, wybierz opcję „detonate", obejrzyj fajerwerki, wysiądź, wyjmij karabin i dokończ sprawę. Następnie opuść miejsce zbrodni. 9000$ wpłynęło, Gerry znów czeka.

I Need Your Clothes, Your Boots, and Your Motorcycle

Doskonała scenka. Wsiadaj na motocykl i w drogę. 9250$, jeśli uda Ci się go dogonić i posłać do piachu. Tyle od Gerry'ego.

Sprawdźmy, co u Derricka.

Smackdown

Auto policyjne powinno stać nieopodal, ewentualnie wezwij nowe. Wiesz już, jak to działa. Wpisz „Bucky" do komputera i namierz dziada. Następnie podjedź po lokal i rusz w pościg płotami i ogrodzeniami. Nie strzelaj na razie, zaraz będzie jatka. Żeby nie zaczynać jej na ulicy, idź na tyły domostwa i zrób porządek. Wchodząc po schodach uważaj na gościa ze strzelbą. Ta broń świetnie się nadaje do tej misji. Jeśli miałeś pecha w sprawę wmiesza się policja, którą trzeba zgubić. Bezdomny płaci 6500$, dzwoni i mówi, że się odezwie. OK, uderzmy do niego ponownie.

Babysitting

Wsiądź do łodzi i popłyń, gdzie trzeba. Następnie płyń za Kimem. Wtem wparuje kilka motorówek mało przychylnych emigrantom. Załatw wszystko, co się rusza, a gdy będzie trzeba, odejdź od sterów (Y/trójkąt) i poślij rakietę w helikopter. Popłyń dalej za łodzią. 7000$ do kieszeni i kolejne zadanie dla Derricka. Jedź taksówką, zjedź coś po drodze i kup kamizelkę.

Tunnel of Death

Ciężarówka z wyrzutnią rakiet to Twój pierwszy cel. Po scence pojedź do tunelu i zaparkuj ciężarówkę między żółtymi znakami. Gdy odzyskasz kontrolę nad sytuacją, poślij serię ostrzegawczą w policjantów, najlepiej żeby pierwszy nabój przestrzelił czaszkę oficera, który podchodzi. Gdy funkcjonariusze pochowają się, rzuć w ich stronę granat lub wystrzel rakietę. Nieźle. Wbijaj do furgonu i zmiataj stamtąd. Zgubienie ogona takim żółwiem nie będzie proste, ale po kilku chwilach powinno się udać. Gdy syreny przycichną, jedź do wskazanego punktu. Przesiądź się i znowu wciśnij gaz do dechy. 7500$ na konto, jeszcze jednego kryminalistę mniej.

Na razie tyle od Irlandii. Czego chce towarzysz rodak w ULP?

Portrait of a Killer

Zdobądź radiowóz i włam się do komputera policji. Przeszukaj bazę danych podając zdjęcie z mmsa. Prościzna. Namierz cel, jedź tam. Stań w bezpiecznej odległości i spróbuj wystrzelać ilu się da snajperką. Pewnie zjawi się policja. Niech sobie postrzelają do siebie, Ty na chwilkę się oddal. Gdy policja się wykoleguje z miejsca zdarzenia, wróć i podjedź od tyłu. Idź wzdłuż ściany, a gdy będzie Ci już prawie widać głowę przez murek, za którym stoją jegomoście, ciśnij im granat. Pozostałych załatw bardziej konwencjonalnie. Drabiną na górę lub jeszcze jedna szyszka. 6750$. Jakby nie można było zaokrąglić do dziesięciu tysi...

Wrócił Francis. On nigdy nie straszył odnalezieniem tego kogoś. Udajmy się do niego.

Blood Brothers

Hmm… no to mamy powtórkę z rozrywki. Nie znoszę tego policjanta. Załatwię go, chociażby dlatego, że mi groził. Wejdź po dyktach na daszek i użyj windy. Rozwal niedoszłego komisarza. Mi ulżyło. Zadzwoni Derrick, mówi, że znika.

Kto ma ochotę na pizzę? Uderzamy do Włocha.

No way on the Subway

Jedź do motocyklistów. Misja raczej mało skomplikowana. Strąć pierwszego w tunelu, drugi musi wyjechać, żeby dać się zabić. 9500$ za kilka spojrzeń w oczy śmierci jadącej metrem? Niech jest. Uderzaj ponownie do makaroniarza.

Late Checkout

No to pora pogadać z Żydem. Wejdź do windy, a gdy otworzą się drzwi, zastrzel gościa na początku, schowaj się za winklem i rozstrzelaj tych na końcu korytarza lub pokaż im ogień piekielny z koktajlu Mołotova. Idź na koniec i na klatkę schodową, skieruj swe kroki na górę. Wejdź ostrożnie do pomieszczenia, a właściwie otwórz sobie drzwi i rozwal obecnych. W kuchni pokaż, jaki z Ciebie antysemita ;) Żarty na bok, robota czeka. Zrób co trzeba i idź na górę. Zestrzel tego na samej górze i wbijaj przez podwójne drzwi. Ostrożnie, jak przed chwilą. Teraz czas na egzekucję. Pozwól pani uciec. Wejdź po ostatnich schodach i przez szybę ściągnij zbirów. Czas spadać. Użyj w tym celu windy, rozwal wcześniej jeszcze trzech typów. Kaska na konto, Włoch znika z mapy.

Dosłownie po chwili zacznie się złożona misja.

Weekend at Florian's

Jedź po Romana. Robi się poważnie… Z nim uderz pod wskazany adres. Murzyn będzie Ci mówić, jak jechać. Jeśli nic nie mówi, jedź prosto. Zdziwiony? Ja też. No to teraz mamy nowy cel. Darko pojawi się pewnie później. Narysował się gej Bernie. Poczeka.

Teraz pora na ULP. Czekali i czekali. W drogę.

Dust Off

Udaj się na miejsce. Śledź helikopter, aż wyląduje. Na początku pościgu pozostań na głównej drodze. Helikopter przeleci nad nią, ale mija kilkadziesiąt sekund, nim naprawdę odbije na prawo. Ogólnie twórcy pozostawili spory margines błędu, więc bez stresu. Stań przy bramie, poczekaj, aż ptak osiądzie na ziemi i zdecyduj, czy chcesz rozwalić wszystkich, czy wpaść na oszołoma i porwać helikopter z dwoma gośćmi przyczepionymi do płóz. Zgub ogon i wyląduj, gdzie trzeba. Skasuj 7000$ i zadzwoń, gdzie trzeba.

Na mapie malują się Bernie i pan Bell. Zasada kolejności nakazuje zgłosić się do tego drugiego.

Truck Hustle

Każdy jedzie w swoją stronę. Ty, jak zawsze, do żółtego punktu. Krótka scenka i koparka na ziemi – to prawdziwa armia! Zacznij przebojowo, rzuć w grupkę coś na rozgrzewkę (koktajl lub granat), a następnie bij, co popadnie. Goście będą chcieli wbiec na Twoją miejscówkę, uważaj na nich. Nie szczędź broni miotanej, świetnie się tutaj sprawdza. Gdy wystrzelasz odpowiednią ilość wrogów, ciężarówka odjedzie. Puść się w pościg. Auto sunie powoli nie bez powodu. Musisz się chwycić zderzaka! Wysiądź ze swojego auta i podbiegnij ile sił w nogach do tyłu ciężarówki. Wciskaj A/X jak szaleniec, żeby się podciągnąć. Następnie powtórz to, by wejść na dach. Na nim uważaj na zakrętach, nie daj się ściągnąć i napieraj do przodu, do kabiny. Po scence jedź we wskazane miejsce. 11 000$ i niezły żart na koniec.

Pogrzeb u Irlandczyków? Zjaw się dobrze ubrany. Misja pojawia się znikąd i nawet ma swoją nazwę.

Undertaker

Zanim Francis spocznie w grobie, musisz posłać do piachu tych, którzy chcą zbezcześcić uroczystość. Mając w zanadrzu ciężki karabin, jesteś w stanie zastrzelić komplet pasażerów nadjeżdżających fur zanim ktokolwiek wysiądzie. Gdy sobie poradzisz, wsiadaj do karawanu. Jeśli odpadną drzwi, jedź tym bardziej ostrożnie, żeby trumna została na pace. Spoczął w ziemi. Amen.

Dzwoni United Paper.

Paper Train

Spójrz, siedzi rastaman. Leć za celem i poczekaj na odpowiedni moment, żeby go ściągnąć. Do trzech razy sztuka. Śliczne eksplozje, świetna misja, 7500$ na przehulanie.

Na mapie pojawia się Assassin, jest gej Bernie, Jimmy Pegorino i Gerry. Wal w różowe, że tak powiem.

Hating the Haters

Jakie mieszkanie… i te gesty… a jak on biegnie! Podążaj za kolegą, a następnie za napastnikiem. Nie strzelaj, wiesz, że musisz dojechać w odpowiednie miejsce. Wiesz, że ta misja zostaje między facetami, i że przesiąknięta jest… nieważne. Po drodze zgarnij Berniego (założy różowy kask) i nareszcie poślij do piachu „redwatchowca". Odwieź „kolegę" do sklepu. 6000$ za takie akcje? Zobaczmy, co ma jeszcze do zaoferowania i miejmy to już za sobą.

Union Drive

Nieopodal stoi Turismo, jedź do żółtego punktu i pędź za chłopakami na posyłki. Muszą dachować, żeby coś zaczęło się dziać. Najlepiej rozjechać ich nie marnując nabojów. Odwieź Berniego.

Minie chwila, zanim różowy się odezwie. W międzyczasie uderzmy do Gerry'ego.

I'll Take Her

Długa misja. Zacznij w sieci, namierz różową brykę. Od razu numer właścicielki wyląduje w komórce. Zadzwoń do niej w odpowiednich godzinach i umów na jazdę próbną. Kilka podtekstów, itd. Przyjdzie co do czego, laska co jakiś czas będzie łapała za kierownicę. Uważaj, żeby nie dachować. Gdy Niko będzie miał dosyć, zachowa się jak prawdziwy mężczyzna. Nareszcie spokój. Dowieź pannę na miejsce. 9500 dołków i achievement? Nie pogardzę.

Skocz na randkę z Kate, a po niej zadzwoni Packie. Udaj się we wskazane miejsce (postać z rękoma podniesionymi do góry). Zrób fotkę spętanej, wyślij i wyjdź na zewnątrz. Masz teraz chwilkę, skocz do Berniego.

Buoys Ahoy

Zapomnij o dogonieniu gości, czy o rozstrzelaniu łodzi. Dopłyń do brzegu i kontynuuj pościg. 6500$ za rozwalenie trzech gości w parku i powrót do łodzi.

Uderz do Włocha, Jimmy Pegorino czeka.

Pegorino's Pride

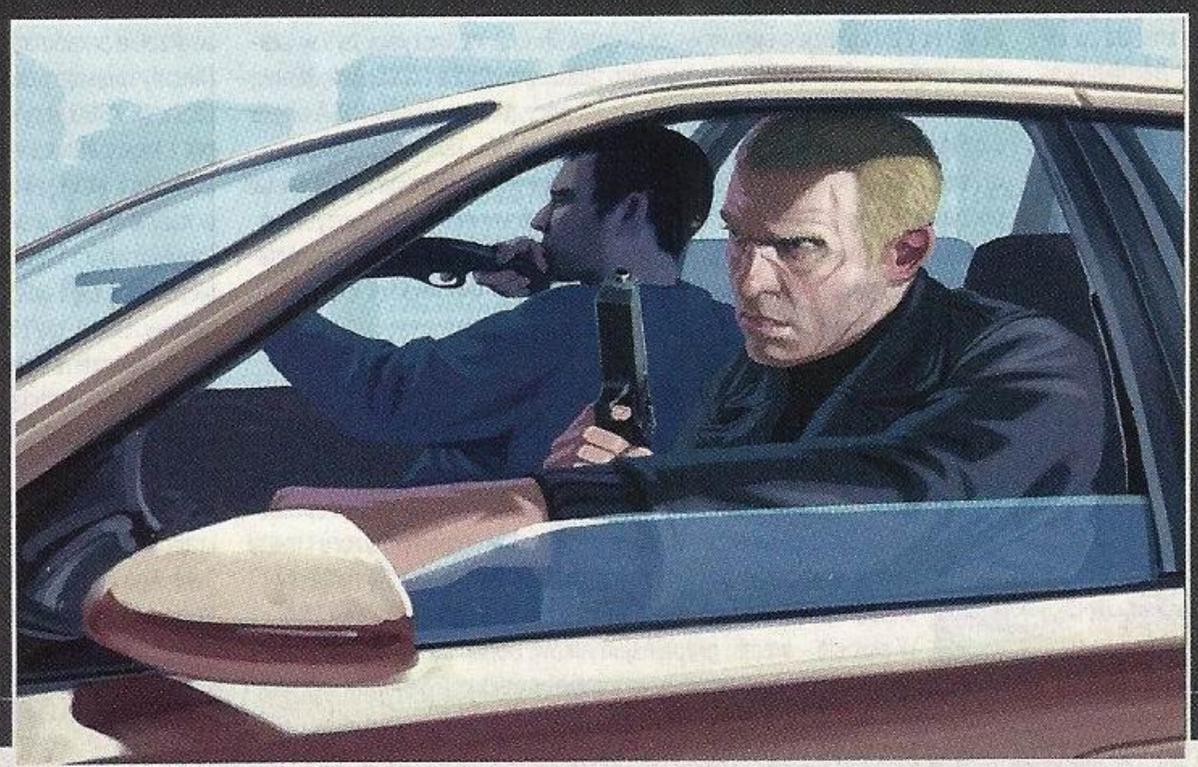
Posłuchaj świetnej rozmowy po drodze. Nowa snajperka i misja wymagająca opanowanej ręki. Wejdź po schodach i ustaw się, nie strzelaj za wcześnie, bo będzie źle. Gdy zrobi się parno, zastrzel gości z czerwonym nad głowami i zejdź po schodach. Zacznij znaną procedurę. Celuj w głowy i idź powoli. Wbrew pozorom, masz chwilkę. Musisz być tylko śmiertelnie skuteczny. Idź przez pomieszczenia, w jednym znajdziesz kamizelkę, która na pewno się przyda. Jatka wydaje się nie mieć końca. Atakuj ile fabryka dała, później ścignij tego z torbą. Na końcu wróć z łupem do szefa i odwieź go do domu. 10 500 zielonych za takie poświęcenie? Phi.

Payback

Kolejne zadanie od Pegorino. Pamiętaj, że nie musisz jechać DOKŁADNIE za gościem. Trzymaj się dróg głównych, ale równoległych do trasy ucieczki celu. Zadanie typu: z daleka kilku, resztę na średni dystans. Załatw wszystkich ze snajperki, prościzna, bo stoją jak wazony.

Na mapie zostaje Gerry, Bernie (zgarnij tylko piękną brykę), Assassin, szykuje się wesele, zadzwoni ULP i da namiary na Gambettiego, tajemnicze PB w Strip Clubie kusi. Zajmiemy się nimi niebawem...

Do następnego miesiąca, gangsterzy! ■■ CDN



RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Przez kilka miesięcy opisywaliśmy historię gier jRPG, próbując przybliżyć Wam ten gatunek, ale tak naprawdę nigdy nie powiedzieliśmy skąd bierze się to uwielbienie i dlaczego właśnie ten rodzaj gier zasłużył na osobny kącik w Neo Plus. Teraz jest na to odpowiedni moment. Dajcie znać dlaczego Wy gracie w japońskie erpegi.

rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio

Pomysł napisania tego felietonu zrodził się w mojej głowie pod wpływem kilku czynników. „Historia jRPG" nie pozwalała na zawarcie zbyt wielu przemyśleń – nie było miejsca na nic innego poza suchymi faktami. Po drugie: ostatnio coraz częściej słyszy się krytyczne opinie dotyczące wszelakich gier od wszelakich firm z wszelakiego zakresu okresów powstania. Dalej: samo życie dało znać o sobie i nieco mnie przycisnęło odsuwając mnie na trochę od tego jakże czasochłonnego gatunku. To wszystko sprawiło, że odrobinę zagubiłem się w tym całym chaosie i straciłem z oczu to, co sprawiało, że tyle godzin poświęcałem kolejnym przygodom od japońskich mistrzów. W efekcie całego zakręcenia zadałem sobie pytanie.

DLACZEGO UWIELBIAM JRPG?

Odpowiedź jest całkiem prosta, a takie odpowiedzi sprawiają, że ma się przekonanie o ich słuszności. Granie w tytuły jRPG sprawia mi czystą radość i przyjemność. Zaraz jednak pojawiła się kolejna kwestia. No tak, ale... czemu? Tutaj już nie jest tak prosto. Najlepiej zacząć od początku, a że sentymentalna ze mnie bestia, początek staje się miejscem jak najbardziej odpowiednim.

PlayStation było czymś przełomowym w mej growej części życia. Wcześniej miałem tylko Pegasusa (czyli podróbkę NESa) i Amigę, zaś kontakt z Atari, Commodore 64 czy PC tylko w szkole bądź u kolegów. Żyłem radośnie czytając pisma o grach i zagrywając się w hity pokroju The Incredible Machine, Doom, Civilization, Mario, Mortal Kombat, Scorch czy Teenagent. Wraz z PSX nadeszły gry doskonalsze w formie: Total NBA, Tekken, Wipeout. Długo, by wymieniać.

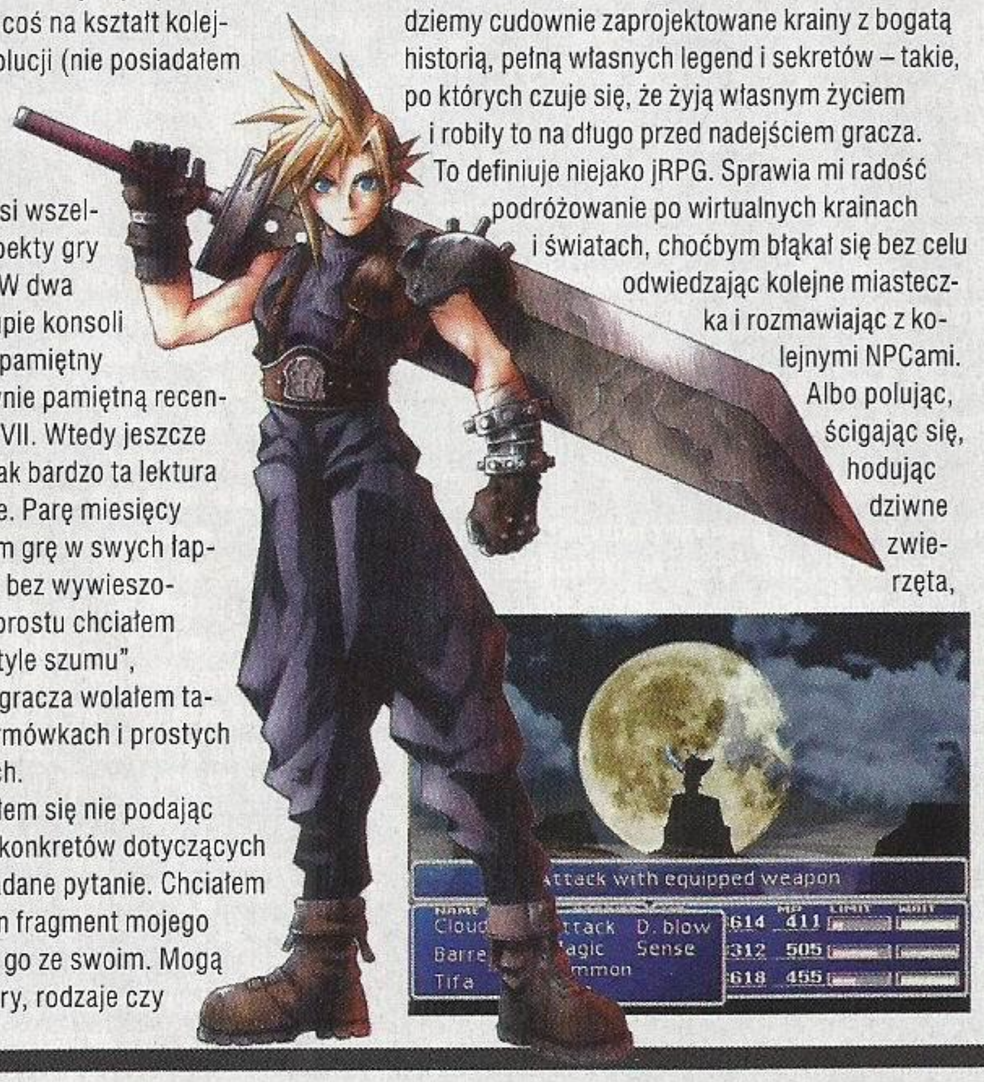
Siadając z padem w ręku po prostu czułem, że mam przed sobą coś na kształt kolejnego stopnia ewolucji (nie posiadałem PC, stąd też i taka ocena), maszynkę, która widocznie podnosi wszelkiego rodzaju aspekty gry o poziom wyżej. W dwa miesiące po zakupie konsoli w ręce wpadł mi pamiętny numer NEO z równie pamiętną recenzją Final Fantasy VII. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, jak bardzo ta lektura zmieni moje życie. Parę miesięcy później trzymałem grę w swych łapkach, aczkolwiek bez wywieszonego języka. Po prostu chciałem sprawdzić „o co tyle szumu", a świadomością gracza wolałem taplać się w platformówkach i prostych zręcznościówkach.

Wiem, rozpisałem się nie podając jeszcze żadnych konkretów dotyczących odpowiedzi na zadane pytanie. Chciałem byście poznali ten fragment mojego życia i porównali go ze swoim. Mogą nie zgadzać się gry, rodzaje czy nawet generacje sprzętu (niektórzy zaczynali przecież przygodę z jRPG na SNES, a inni dopiero na PS2), ale jakieś podobieństwo między naszymi losami powinno istnieć. Czas nieświadomości „przed" i ten „po" zetknięciu się z erpegami.

FINAL FANTASY, PIERWSZA PRZYGODA

Przygodę z FF7 odkładałem przez pewien czas. Byłem wtedy dzieciakiem, zostałem sam w domu, a że zanosiło się na dłuższy taki pobyt, zaś do lekcji mi się nie spieszyło, postanowiłem dać grze Squaresoftu szansę. Pierwsze urokliwe nuty (chyba to najlepiej opisuje jak dla mnie brzmiały) płynące z głośników telewizora, pamiętliwa sekwencja z gwiazdami, Aeris, widokiem na miasto i pociągiem, i nagle zaczęła się gra. Nawet nie wiedziałem kiedy. Pierwsza godzina spędzona w reaktorze, walki, muzyka, dialogi, oprawa, klimat. Już ten krótki fragment gry wystarczył, by przygnieść mi psychikę. Czułem, że dopiero teraz zaznałem prawdziwej rewolucji i nie chodziło o samą oprawę. Kolejne godziny udowodniły, jak cudowne, bogate i pełne niespodzianek mogą być gry. Przyznam, że początkowo myślałem, iż tytuł ograniczy się do zniszczenia wszystkich reaktorów w Midgar (to i tak byłoby sporo). Cóż, mając na uwadze ten fakt, sami możecie się przekonać jak bardzo FF7 zaskoczył mnie swym ogromem.

To, co urzekło mnie w Final Fantasy VII, sprawiło, że urzekł mnie cały gatunek jRPG. Po raz pierwszy w życiu grałem w grę tak rozbudowaną fabularnie, z tak bogatym i przepięknie zarysowanym światem, a jednocześnie tak pełną akcji. Wcześniej nawet nie przypuszczałem, by taka fuzja była możliwa. Dziś coraz więcej gatunków gier przyswaja liczne elementy RPG, jednak tylko w nich znajdziemy cudownie zaprojektowane krainy z bogatą historią, pełną własnych legend i sekretów – takie, po których czuje się, że żyją własnym życiem i robiły to na długo przed nadejściem gracza. To definiuje niejako jRPG. Sprawia mi radość podróżowanie po wirtualnych krainach i światach, choćbym błąkał się bez celu odwiedzając kolejne miasteczka i rozmawiając z kolejnymi NPCami. Albo polując, ścigając się, hodując dziwne zwierzęta, czy wykonując dowolne inne mini-questy, za które już dawno otrzymałem nagrodę. Jednocześnie, w każdej chwili czeka mnie walka idealnie wpleciona w formułę gry. Czy Wy także tak macie? Czujecie, kiedy gra jest „pełna"? To znaczy, daje autentycznie wszystko, czego można oczekiwać? Myślicie o tym, że przed Wami rozpościera się moloch, ale moloch przyjazny i możliwy do ogarnięcia w taki sposób, jaki akurat Wam odpowiada? To właśnie dało mi Final Fantasy VII, spełnienie, jeśli chodzi o cyfrową rozgrywkę.



TO, CO NAJLEPSZE

Żaden inny gatunek gier nie potrafi tak doskonale oddać tego, czym powinna być wirtualna powieść fantastyczna. Są ciekawie zarysowane sylwetki bohaterów, których charakter i historię poznajemy tak dobrze, jak w żadnej innej grze spoza gatunku. Nie tylko poprzez przeczytanie suchych informacji z instrukcji, ale przez interakcję z innymi postaciami: dialogi, wspomnienia, zachowane urazy i miłostki. Czuć, że oni autentycznie żyją własnym, pikselowym życiem. Podobnie jest z fabułą – długą, wielowątkową, upakowaną chwilami grozy, powagi, radości i uniesień. Najczęściej jest tak poprowadzona, że nie da się o niej powiedzieć sucha albo nudna, choć często jest liniowa do bólu. Ale to właśnie dzięki temu konstrukcja gry jRPG jest tak ciekawa i pełna niespodzianek. Taka, że chcę ją śledzić, chcę się jej poddać i bez zmuszania zgłębiać ją przez rozmowy z każdą napotkaną postacią w każdym odwiedzanym mieście. Do tego dochodzi tona ukrytych smaczków, skarbów i potężnych artefaktów, za którymi pogoń daje niewymierną radość (przypomnijcie sobie Waszą hodowlę złotego chocobo). Co najważniejsze, w tym wszystkim monotonia wkrada się bardzo rzadko.

W jRPG znalazłem dokładnie to, czego szukałem w grach od samego początku. Idealnego medium łączącego cechy filmu, powieści, prostych zabaw i potrzeby poczucia integralności całego przedstawionego świata. Odpalając taki tytuł czuję się, jakbym czytał epicką powieść, a jednocześnie miał na nią bezpośredni wpływ. W dodatku japońska szkoła niesie ze sobą specyficzną stylistykę, a z nią miłe uczucie radości i pełni życia. Dokładnie! Czyż nie po tą są te wszystkie gry? Siadam wygodnie, biorę pada do ręki i odpływam od zmartwień. Przypomnijcie sobie w tej chwili pierwszą, dłuższą sesję z tytułem jRPG. Pierwsze odkrywanie ogromu nowych krain. Te epickie walki z potężnymi bossami, te malutkie questy, to wszystko, co sprawia, że autentycznie zależy nam na tym, co dzieje się na ekranie.

Myślę o tym i w duchu uśmiecham się na wspomnienia wszystkich tych cudownych godzin spędzonych przy przeróżnych jRPG. Momenty radosne, smutne, przepełnione podziwem i spokojem ducha, czasem niepokoju. No dalej, zamknijcie oczy i wspomnijcie sami te chwile, odstawiając na bok opinie siłą wpajane przez innych ludzi. Właśnie sami sobie odpowiedzieliście, czemu warto poddać się magii jRPG. ■

RAPORT ZWIADOWCY

▸ CZWÓRKA NA DEESA

Final Fantasy IV trafi na dwa ekrany DSa już 22 czerwca. Gra została „podkręcona", na modłę niedawno wydanego FFIII – grafika w 3D, zremiksowana muzyka, dodatki do scenariusza pogłębiające fabułę oraz dubbing pod scenkami fabularnymi. Krótko mówiąc, Square Enix podchodzi do tematu ambitniej niż w przypadku wypuszczonych ostatnio FFI oraz FFII. Co teraz? Czekamy na odnowioną piątkę. Dalej jest już tylko raj.

▸ JEST TAKTYCZNIE

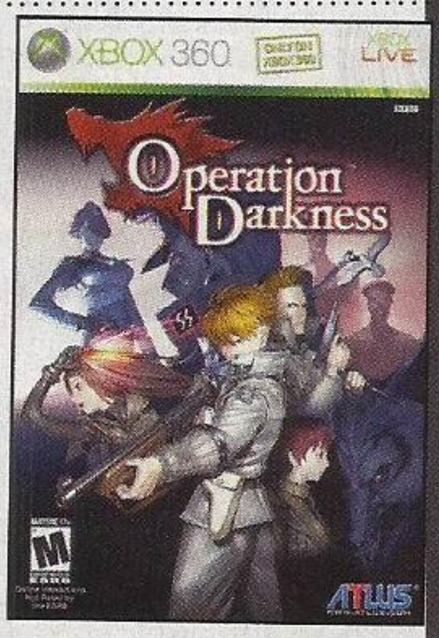
Kolejny powrót do Ivalice nastąpi 24 czerwca (USA) wraz z premierą Final Fantasy Tactics A2. Gra ma być bardziej przyjazna dla graczy nie obeznanych z taktycznymi RPGami. Nowością w stosunku do wersji japońskiej będzie możliwość sterowania walką poprzez ekran dotykowy. Pojawią się postacie znane z FFTA (Ezel Berbier) oraz FFXII (Vaan, Penelo, Al-Cid Margrace). Czekamy, Tacticsy nigdy nie zawodziły.

▸ KOLEJNY OSTATNI

Kiedy na GCN ukazało się pierwsze Crystal Chronicles wszyscy byli w szoku – wielka seria Final Fantasy po wielu latach powróciła na konsolę Nintendo. Dzisiaj nikogo już nie wzrusza to, że na początku czerwca w USA ukaże się Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon na Wii. Tak, to kolejny spin-off serii, więc nie ma się czym podniecać. W pewnym mieście ludzie zostali pozbawieni wspomnień. Jak im pomóc? Przebić się doskonale wszystkim znanym żółtym kurczakiem przez kolejne lochy i odzyskać owe wspomnienia. Do tego dochodzi zestaw klasycznych profesji (jest między innymi czarny i biały mag), ukryte sekrety i słodka oprawa.

▸ KUPUJCIE GRY ATLUSA!

Atlus coraz mocniej przebija się do świadomości europejskich graczy. I dobrze, bo szykuje się kilka dobrych gier od tej firmy. Na NDS trafi Etrian Odyssey II, kontynuacja dungeon crawlera sprzed roku. Gra będzie rozbudowana w stosunku do pierwowzoru i może nawet, w przeciwieństwie do niego, trafi do Europy. 27 maja wychodzi zaś Spectral Force 3. Pierwszy taktyczny jRPG na X360! W skrócie – wojna, grupa najemników, ponad sto misji, możliwość tworzenia przedmiotów.



Niecały miesiąc później, bo 24 czerwca X360 przywita kolejna gra z tego gatunku – Operation Darkness, której akcja toczy się w czasie drugiej wojny światowej. Powalczymy z tajną armią Hitlera składającą się z wilkołaków i zombiaków. Ostro, nie? Będzie nawet co-op dla czterech graczy. Można uznać, że Atlus staje się monopolistą na rynku tRPGów na konsoli Microsoftu.

Listę kończy bardziej kolorowy i radosny tytuł: Summon Night: Twin Age na DSa (20 maja w USA). W grze będziemy śledzili losy summonerki Reihy i przywołanej przez nią do życia bestii Aldy. Czy dotrze do Europy? Oby.

COMBAT EVO

19 kwietnia 2008 roku. Tego to właśnie dnia, podczas Targów gier i zabezpieczeń oraz multimediów dla edukacji, zwanych dla ułatwienia LEVEL_01, odbył się turniej Halo 3 (o którym wspominałem w poprzednim numerze). //bar7h

NEO+ HALO3 MASTERS to wspólny projekt pewnego „i czasopisma" (którego – to już sami musicie się domyślić), samych Targów, krakowskiego sklepu GameSoft, sklepu 4play.pl, serwisu Delta-Halo.com oraz Polskiej Sceny Halo (szczególnie jednego jej członka – TroniCa, który jednocześnie turniej prowadził). Trzeba też nadmienić, że był to pierwszy polski w pełni profesjonalny turniej offline.

Bramy prowadzące do krainy elektronicznej rozrywki otwarte zostały o godzinie 10:00 i od tej chwili trwały też zapisy do turnieju. Po godzinie zapisów się skończyły, w tym czasie zapisało się dziewiętnaście dwuosobowych drużyn, co jak na polskie warunki jest niesamowitym wynikiem. Kilka minut potrzebne było na rozstawienie drużyn, na szczęście z pomocą przyszedł jeden z wcześniejszych online'owych turniejów Delty-Halo. Według jego wyników (każdy z graczy otrzymywał pewną ilość punktów zależnie od zajętego miejsca) rozstawiono drużyny. Te drużyny, które nie miały szczęścia mieć na swym koncie jakichkolwiek punktów musiały wybrać swojego przedstawiciela, który walczył o punkty w meczu Free-For-All. Dzięki takiemu rozwiązaniu wszystko rozegrało się bardzo szybko i uniknięto przedwczesnego finału.

Przerwijmy na chwilę relację, ponieważ trzeba powiedzieć coś o zasadach. Pamiętacie jak wiele razy wspominałem o tym, że reguły Major League Gaming są jedynymi, które tak naprawdę się liczą? Na każdym turnieju dostaniecie tego potwierdzenie, ten nie był wyjątkiem. Czwarta wersja MLG Team Slayer (niestety przy 2v2 nie da się grać innych trybów), oraz map MLG Guardian, MLG Pit (to akurat w wersji 4.1) i MLG Construct to to, co było grane. Niestety żadna z nowych map jeszcze się nie zatapała, ale to tylko do następnego turnieju. Double Brackets to pojęcie warte zapamiętania i jednocześnie najlepszy sposób na ustawianie ludzi. O co chodzi, pytacie? Otóż są dwie tabele – Winner Bracket i Loser Bracket. Ci, którzy przegrają w winnerach, spadają do looserów. Dzięki temu wszyscy pograją więcej i nawet po przegranej istnieje szansa na zajęcie pierwszej pozycji (zwycięzca WB walczy o pierwsze miejsce ze zwycięzcą LB).

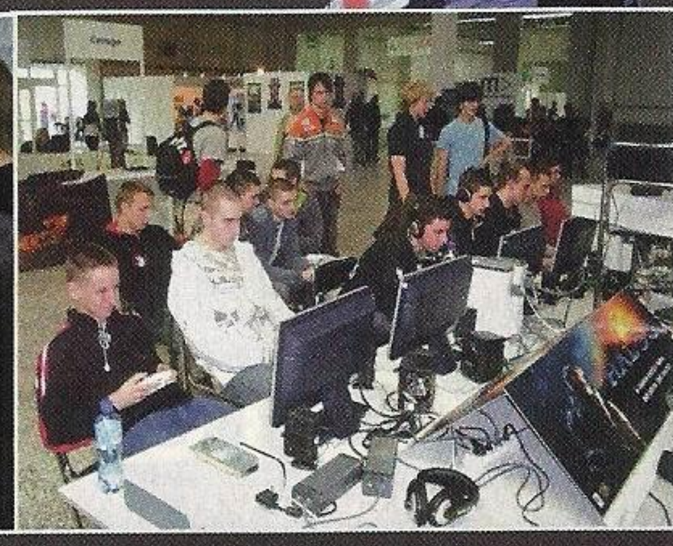
Wracając do samego turnieju – pierwsza runda została rozegrana niezwykle szybko, ponieważ grano do jednej wygranej z powodu braku czasu (wiadomo, organizatorzy targów też kiedyś muszą iść do domów), obyło się bez niespodzianek.

Wszystkie następne rundy rozgrywane były już systemem „Best of 3" (czyli pesowy trójmecz – qsh), turniej nabierał impetu i widowiskowości z każdym kolejnym pojedynkiem, a tabelka przegranych coraz bardziej się zapełniała. Do półfinału rozgrywanego już systemem „Best of 5", czyli do trzech zwycięstw, dotarły wszystkie cztery drużyny, po których się tego spodziewaliśmy, a były to: BVG1 (Fil4 & Bobek), BVG2 (Flaha & Boczek), Team Letalis (Pchel & Yaxa), oraz JuanMag & Bieniu.

BVG2 walczyło z Team Letalis i posłało ich do LB z wynikiem 3:0, natomiast BVG1 zapewniło Juanowi i Bieniowi ponowne spotkanie z innymi drużynami dzięki wynikowi 3:1. Ogółem te mecze były bardzo ciekawe, ale najlepsze (i najśmieszniejsze) miało dopiero nadejść. „Przedwczesny Finał" – tak nazwaliśmy spotkanie obu odłamów Betsson Voodoo Gaming – zapewniło super emocje i wspaniałą dawkę humoru. Chłopaki starając ostabić się nawzajem psychicznie, najeżdżali na siebie nie szczędząc w docinkach. Rozbawili całą salę. Za jakiś czas filmiki z tego wydarzenia powinniście znaleźć gdzieś w czeluściach internetu. Lepsi w tym pojedynku siłowo-słownym okazali się gracze z BVG1 wygrywając z BVG2 3:0.

Tabela przegranych to zawsze bardzo ciekawe miejsce, niby rozpędza się wolniej niż rozpiska wygrywających, ale na pewno można w niej zobaczyć interesujące i czasami zaskakujące pojedynki. Będąc mało skromnym, jednym z takich zaskoczeń było zwycięstwo drużyny Rapid (Bar7h & Razgriz) nad weteranami – Soulem i Psychem (3:1), która chwilę potem została zniszczona przez Juana i Bienia (3:0). Team Onyx (KarCzoH & Miniu) chyba bardzo wzięli sobie do serca spadnięcie do LB, ponieważ następną drużynę, na którą trafili (Letalis), mocno ostrzelali (3:0). Juan i Bieniu stawili im większy opór, jednak i oni przegrali (3:1). Dopiero wkurzeni przegraną panowie z BVG2 zdołali wyhamować ten rozpędzony pociąg zwycięstw (3:0).

„Przedwczesny finał" zmienił się w ten prawdziwy, znowu naprzeciw siebie stanęły dwa odłamy Betssona – Fil z Bobkiem przeciwko Flaszce i Boczkowi, bratobójcza walka. BVG2 było w trochę gorszej sytuacji, ponieważ według zasad MLG do ogólnego wyniku liczyło im się poprzednie starcie, tak więc aby wygrać całość, musieliby wyjść zwycięsko z sześciu rund, podczas gdy BVG1 tylko z trzech. Jak widać, ciekawie było od samego początku, tym bardziej, że pierwsze dwa mecze znowu wygrało BVG1. Do zakończenia całego turnieju brakowało im tylko jednego zwycięskiego pojedynku, lecz właśnie wtedy stało się coś niesłychanego. Sam bóg Halo zstąpił chyba na ziemię i natchnął Flahe i Boczka. To, co działo się potem, przechodzi normalnie pojmowaną fizykę. BVG2 weszło w stan, który nazywamy „on fire", po prostu



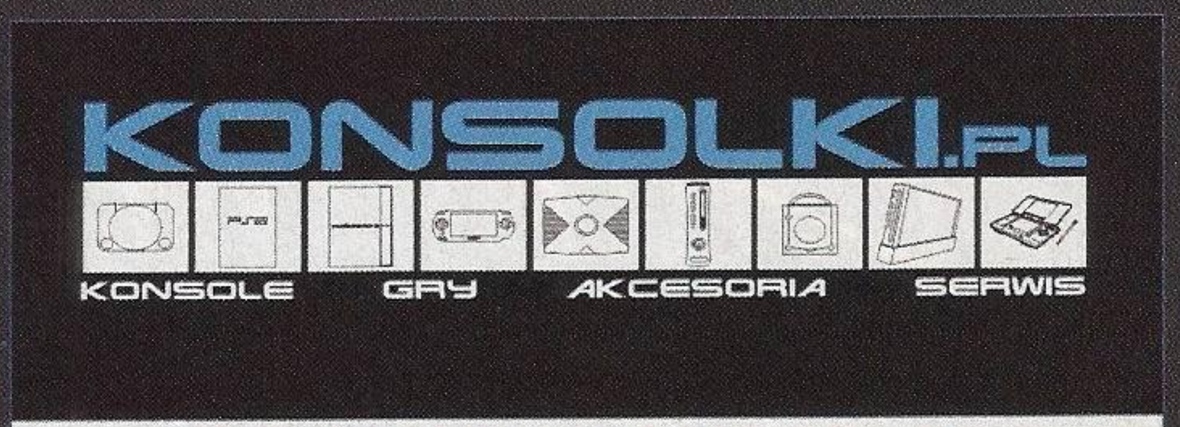
nie dało się ich zatrzymać, wyprowadzali akcję za akcją i wszystkie im się udawały. Ilości posadzonych przez Flahe czwórek z BR'ki i no-scope'ów ze snajpy przez Boczka są po prostu nie do określenia, przez pewną chwilę zastanawialiśmy się nawet jakiego nielegalnego środku dopingującego użyli... O tym, jak udało im się uniknąć niemal nieuchronnej porażki i wprowadzić się w „stan zwycięzcy", śpiewane będą pieśni do końca istnienia Polskiej Sceny Halo. Pięć wygranych gier pod rząd doprowadziło ich do finału finałów, do rundy decydującej o bycie i niebycie. Atmosfera przed nim napięta była niczym baranie jaja. Wydawało się nawet, że BVG1 nie ma po co zaczynać. O tym, jak się pomylili ci, którzy wypowiedzieli te słowa, też będą śpiewane pieśni. Przez cały mecz zwycięstwo przechodziło z rąk do rąk, nie było ani jednej spokojniejszej minuty, non-stop dało się słyszeć wybuchy i odgłosy strzałów. Trzy fragi, tak niewiele zadecydowało o zwycięstwie, tak niewiele, a dało tak dużo. Zwyciężyli Fil4 i Bobek, zgarniając po nowej grze (ufundowanej przez GameSoft), pięknym pucharze, replice Battle Rifle'a, rocznej prenumeracie NEO+ i zestawie gadżetów (sponsorowane przez targi LEVEL_01, miesięcznik NEO+ i Polską Scenę Halo). Flaha i Boczek też nie mają na co narzekać, za drugie miejsce zgarnęli po przepięknym pucharze, półrocznej prenumeracie NEO+ i zestawie gadżetów (sponsorzy – Targi i NEO+). Trzecie miejsce, które przypadło Karczohowi i Miniowi z Team Onyx premiowane było pucharami i gadżetami (ponownie Targi i NEO+).

To chyba tyle, zarówno sam turniej jak i całe targi były świetne, kto nie był, niech żałuje i szykuje się na kolejne turnieje. Korzystając z okazji chciałbym podziękować w imieniu Polskie Sceny Halo wszystkim sponsorom, a w szczególności organizatorom targów LEVEL_01, ich wsparcie było niesamowite, zapewnili nam wszystko, czego potrzebowaliśmy. Przepraszam też (pomimo, że TroniC już to robił) za to „drobne" opóźnienie z zakończeniem turnieju (mieliśmy skończyć koło 18-ej, niestety życie chciało inaczej i kiedy opuszczaliśmy budynek było grubo po 2-giej w nocy). Podziękowania należą się też firmie BENQ za wypożyczenie panoramicznych monitorów, oraz ponownie sklepowi GameSoft za udostępnienie konsol.

Oto osiem najlepszych drużyn biorących udział w turnieju NEO+ HALO3 MASTERS:

1 - Bobek & FiL4 / 2 - Boczek & Flaha
3 - KarCzoH & Miniu / 4 - Bieniu & JuanMag
5/6 - Bar7h & Razgriz / 5/6 - PcheL & Yaxa
7/8 - Motor & Uriziel / 7/8 - Dimitr & Raptor

PS: Oprócz turnieju Halo 3 odbyło się też wiele innych, między innymi Call of Duty 4 (na którym niestety z powodu braku czasu nie byłem), Guitar Hero 3, PES 2008. Tak jak mówiłem, kogo nie było, niech żałuje. ■■



WWW.KONSOLKI.PL
Piłsudskiego 28/30/1a 50-033 Wrocław Tel.(071)724 53 63 (0) 600 496 704

MOTORSPORT

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE OKIEM MANIAKA

Z przyczyn osobistych Motoman zrezygnował z prowadzenia Mistrzostw Polski w Forza Motorsport 2 i jednocześnie także z pisania do MotorSportu. Przyszłość kącika zawisła na włosku, ale jego żywot podtrzymała premiera GT5: Prologue i dwa teksty Rada z tą grą związane. Co przyniesie przyszłość? Nie wiadomo, sytuacja zmienia się jak na pierwszym zakręcie wyścigu F1. Tak czy inaczej – piszcie na neon@neo-plus.pl

Każdy, kto choć trochę interesuje się grami wyścigowymi, musiał sie zetknąć ostatnio z prawdziwą internetową wojną pomiędzy drugą częścią Forzy a Gran Turismo 5: Prologue. Linia frontu przebiega przez fora dyskusyjne, portale i działy komentarzy. Nawet sklepy internetowe dostały się pod ogień dwóch walczących stron. Dłuższe rozeznanie w sytuacji pozwala stwierdzić, że walka toczy się w obronie dobrego imienia serii Gran Turismo. A to z kolei atakowane jest różnymi argumentami, epitetami, a nawet zwykłymi kłamstwami. Z częścią zarzutów po prostu nie można się zgodzić. Co więcej, może się narażę co poniektórym, ale uważam, że to nie seria Gran Turismo nie dorasta do pięt niektórym graczom, ale to część graczy nie dorasta do pięt serii GT.

Spokojnie! Nie rzucajcie enplusem! Już Wam to wyjaśniam...

WSCHODNIA DUSZA

Po pierwsze i chyba najważniejsze, Gran Turismo to gra japońska. Ma to niebagatelny wpływ na jej kształt. Kiedy pomyślimy o Japończykach do głowy przychodzą nam (poza sake) takie słowa, jak finezyjność, kunszt, dokładność i... Pokora. Nie przypadkiem drifting narodził się na krętych, górzystych drogach w Japonii, a nie w Stanach Zjednoczonych. Ameryka leżąc po drugiej stronie oceanu stanowi według mnie zupełne przeciwieństwo w podejściu do motoryzacji. Zwróćcie uwagę, że tam królują ogromne monster trucki i pędzące po owalu bolidy serii NASCAR. A tradycją od dziesiątek lat są wyścigi na ćwierć mili po prostej. Łapiecie już, o co mi chodzi? Czujecie tę różnicę? Jeśli tak, to przejdźmy dalej.

Gran Turismo jest japońskie na wskroś. Czy to się komuś podoba, czy nie. Narzekanie połowy świata na specyfikę GT, to jak narzekanie na japońskie modelki, że są niskie, że ważą czterdzieści pięć kilogramów, że mają takie wąskie... oczka. Taka ich uroda i taka już uroda GT, które wymusza pewne podejście.

Pokora: licencje (synku, najpierw się naucz prowadzić), mozolne zarabianie kredytów na nowe samochody (synku, musisz sobie zasłużyć na coś więcej niż ten wózek sklepowy z 60 końmi mechanicznymi), poziom trudności wyższych klas (synku, podobno umiesz się ścigać). Gracz nie ma wyjścia – albo nabiera pokory i daje się prowadzić przez kolejne etapy wtajemniczenia, albo sfrustrowany wyłącza konsolę.

Po drugie: finezja. Wkładam do napędu płytkę z Gran Turismo 5: Prologue. Po chwili miga szybko logo PlayStation 3 i kilka sekund później na ekranie telewizora pojawia się menu. Ale co to za menu! Szok! Moi drodzy, to nie menu, to świątynia! Prawdziwa świątynia nowej religii. Sensei Yamauchi oddaje w nasze ręce dzieło tak wysublimowane, że żadna z poprzednich odsłon GT nie może się z tym równać. Gdy z głośników zaczyna sączyć się muzyka, ja zaczynam powoli odpływać. Nie wiem co się dzieje, bo przecież nie lubię żadnego jazzu (!), a jednak to pianino grające w tle tak uspokaja... Siedzę i gapię się na Ferrari F430 stojące na małej niemieckiej uliczce i przestać nie mogę. Ten spokój, luksus i dojrzałość emanująca z GT5: Prologue wręcz hipnotyzuje. Nie wiem, może tylko ja jestem podatny, a może nie.

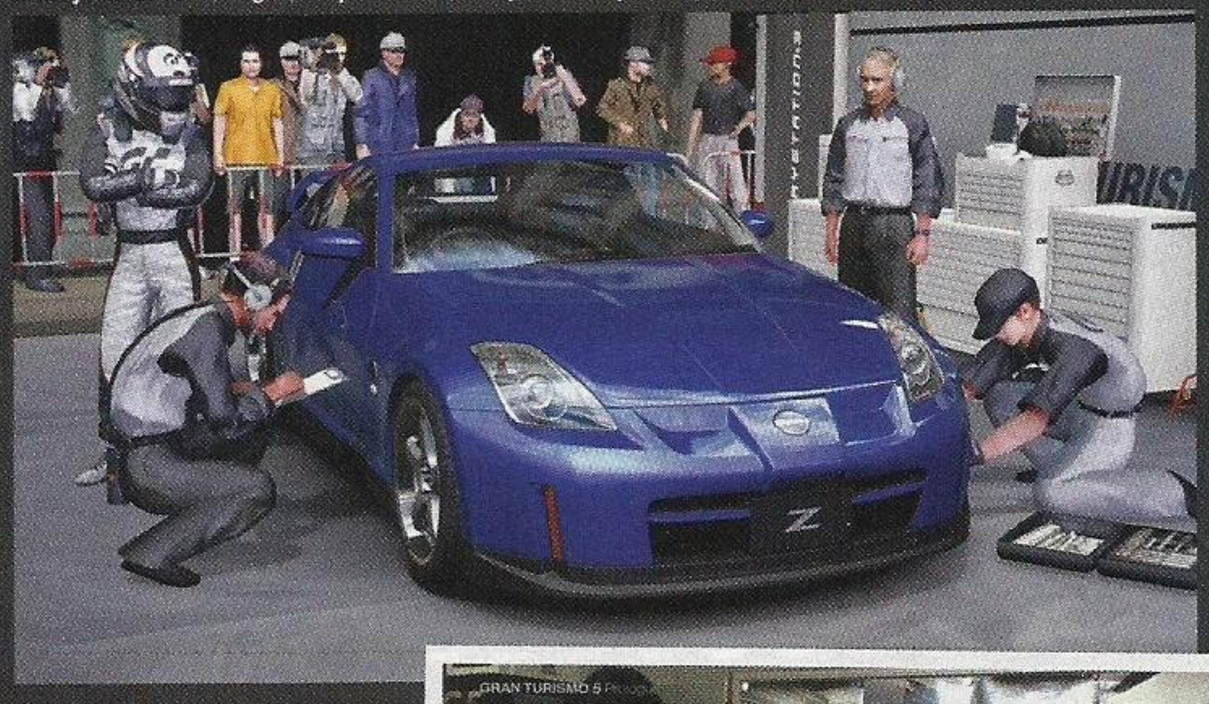
Dopiero ładujący sie automatycznie replay z jakiegoś przejazdu wybudza mnie z tego letargu, wciskam guzik na padzie i na ekran powracają wszystkie opcje. Panowie i Panie, czego my tu nie mamy: kalendarz, zegar, mapa świata, temperatura i pogoda. Pewnie znajdą się tacy, którzy popukają sie w czoło i pomyślą „po co to?", ale oni widocznie nie zaufali mistrzowi Yamauchiemu. Nie oddali sie filozofii GT. Nie domyślają się.

PIEKŁO JEST ZIELONE

Odnoszę wrażenie, że słowo „Prolog" w tytule nowej części Gran Turismo znaczy coś więcej, niż to samo słowo w tytule Gran Turismo 4: Prologue. Tym razem ekipa Polyphony dostała do rąk nowe zabawki i zamierzają zrobić z nich dobry użytek. Wyobraźcie sobie, że każdy czerwony punkcik na mapie w menu to jeden z przyszłych torów w pełnym Gran Turismo 5. A teraz przenieście się o rok do przodu. W napędach kręcą się płytki ze znaczkiem GT i cyfrą pięć. Prognoza pogody w menu sygnalizuje, że maj 2009 roku w miejscowości Nürburg jest deszczowy. Siedzimy wygodnie w fotelach, wybieramy tryb online, trasa – Pętla Północna. Czeka nas jeszcze dłuuuuższa chwila ładowania (tak, tak nawet w marzeniach trzeba zachować pozory realizmu) i rozpoczyna się wyścig w „Zielonym Piekle". Tylko, że tym razem słońce zakryte jest grubą warstwą chmur, a na szyby naszego wozu padają krople deszczu zmuszające wycieraczki do wytężonej pracy. Odjazd... Pobudka! Może się za bardzo rozmarzyłem, ale te elementy chyba jednak tworzą pewną układankę i nie bez powodu znalazły się w Prologu. GT5: Prologue jest jak preludium, które ma nas wygłodzić i przygotować na przyjście GT5, które nie będzie już zwykłą grą wyścigową, lecz portalem do wyodrębnionego świata motoryzacji i wyścigów. Bądźmy szczerzy, tu już dawno nie chodzi tylko o ściganie...

TROCHĘ KULTURY!

W tym miejscu docieramy do trzeciej ważnej cechy nowej odsłony Gran Turismo. Czy byliście kiedyś na prawdziwych wyścigach samochodowych? Gdzie samochody są wypatroszone z wszelkich niepotrzebnych rzeczy, ryk układu wydechowego jest ogłuszający, a moce silników porażają. Czy byliście kiedyś w strefie serwisowej? Ja byłem i mogę Wam powiedzieć, że to nie jest miejsce dla ludzi o słabych nerwach. Wszędzie biegają mechanicy, wrzeszczą na siebie, wymieniają opony, tankują, wymieniają zawieszenie, wrzeszczą na siebie, wymieniają silnik, wrzeszczą na siebie, wymieniają skrzynię biegów, wrzeszczą na siebie, wymieniają... Wrzeszczą na siebie. Ale to nie jest wrzeszczenie złe, to wrzeszczenie jest dobre, bo wrzeszczą na siebie profesjonaliści, którzy wiedzą co robią. Wrzeszczą na siebie, bo chcą jak najszybciej wrócić na tor i dać z siebie wszystko. Wrzeszczą na siebie, bo chcą wygrać.



Wrzeszczą na siebie, bo chcą zrobić to najlepiej jak potrafią.

wej? Widzieliście krzątających się mechaników? Po(d)słuchaliście kiedyś kierowców, którzy rozmawiają o ostatnim przejeździe? Czuliście w powietrzu zapach wysokooktanowej? Ja raz do roku mam taką okazję i powiem Wam, że od tygodnia czuję ten klimat codziennie, gdy odpalam GT5:Prologue. Te wszystkie filmy opowiadające o torach, GTTV, animacje z pitstopów, detale, pokój pokazowy, tło i klimat menu... Każdy, kto miał okazje uczestniczyć w jakiejś poważniejszej motoryzacyjnej imprezie (profesjonalnej), ten powinien poczuć taki sam klimat odpalając Prolog. Weźcie w swoje dłonie jakieś korektory czy zakreślacze i podkreślcie słowo KLIMAT, które tu napisałem. Moi drodzy, to już nie jest tylko gra wyścigowa, to zaczyna być subkultura motoryzacyjna w jej najbardziej perwersyjnym wydaniu – karbonu, silników V8 i slicków. Sam Kazunori dokłada kolejną cegiełkę w jednym z wywiadów wspominając o nowym stylu życia, którego mamy zasmakować. Czujecie to w nowym GT5:P? To nie jest opluta ulica z milionem przyklejonych gum do żucia rozjeżdżanych przez zaszpachlowane Calibry i Golfy z niebieskimi diodkami w reflektorach (WTF?!), to nie „Need for Speed"... my tu nie żłopiemy piwska. My tu mamy martini i pogawędki z ludźmi od Ferrari.

JAK W OPERZE

Piękną wizję snuje nam Polyphony Digital. Niestety prawda jest taka, że do tego trzeba dorosnąć. Dojrzeć intelektualnie i emocjonalnie, jak do opery (ja do opery nie dorosłem... co innego Opera Honda S2000!). Wiem, wiem, wiem! Nie musicie krzyczeć! Wiem, że GT to gra konsolowa. Z tego powodu zbiera te cięgi i razy od wszystkich fanów destrukcji i łatwej rozrywki, których konsole przyciągają najbardziej (ani to dobre, ani to złe, po prostu tak już jest). Ja sam, osobiście na uszkodzenia i zniszczenia w nowym GT bym się nie obraził. Jednak prawda jest taka, że w wyścigu, gdy próbujesz pobić kolejny rekord trasy, albo starasz się przejechać bokiem kolejny zakręt, nie potrzebujesz tych zniszczeń do niczego. Jeżeli walisz w bandy albo obijasz się o tyły innych samochodów... to sorki kolego, ale znacz, że kiepsko jeździsz i coś nie tak z Twoim hamowaniem. W rzeczywistości nie rozwalacie Waszych (lub rodziców) samochodów o pierwszy zakręt za domem, tylko dlatego, że nie chce Wam się przyhamować. Więc nie róbcie tak w grze. Proste.

Problemem Gran Turismo jest chyba to, że otwiera się na duże masy graczy. Gdyby zostało grą niszową, jak chociażby Richard Burns Rally czy Enthusia – byłoby lepiej dla graczy (tych hardcorowców) i dla gry (jej dorosłego oblicza). Wysiłek byłby kładziony na to, co fani przez duże F lubią najbardziej. Z Gran Turismo tak nie jest. Znaczek GT jest sztandarem i przyciąga miliony do sklepów i konsol marki Sony. To wymaga kompromisu. A wszyscy dobrze wiemy, że kompromisy to najgorsza rzecz pod słońcem. Kazunori Yamauchi od dekady podąża drogą, którą sobie wytycza (sam?) i którą uważa za właściwą. Nasza ulubiona gra jest w pewnym sensie czarno-biała. Gdy pędzimy po torze utrzymując idealną linię przejazdu, wtedy mamy bardziej lub mniej szczegółową symulację. Ale wystarczy chwila zapomnienia i nieuwagi, uderzenie w bandę lub zderzenie z innym pojazdem i na naszych ekranach gości czysty arcade z rodowodem sprzed 10 lat. Chciałoby sie powiedzieć, że to sam Yamauchi karze w ten sposób kiepskich graczy za kiepską jazdę. Gran Turismo dopiero nabiera powoli odcieni szarości. Moc PS3 być może pozwoli symulować nie tylko przejazd, ale także pojazd – jego budowę. Zniszczenia wprowadzą kolejny element, który zbliży GT do pełnego spektrum symulacji. Zobaczymy jak wypadną.

Nowy Prolog nie jest dla każdego. Nie zamierza przymykać oka na nasze niedociągnięcia. Ci, którzy nie poczują klimatu, dalej będą obniżać oceny GT5: Prologue w internetowych rankingach. Dalej będą wychwalać Forzę zapominając o jej niedoskonałościach. Dalej będą narzekać na pisk opon. Tak naprawdę, czy to ma jakiekolwiek znaczenie? Za rok oszalejemy. Nawet bez zniszczeń, nawet z tym samym piskiem opon (i tak jest już dużo lepszy!), nawet bez tuningu (z bólem serca), bo dostaniemy w zamian nowy styl życia. Bezpośrednie połączenie ze światem wyścigów i motoryzacji.

PAKT Z KAZUNORIM

I na koniec jeszcze jedna uwaga: nie posądzajcie mnie o sprzedanie duszy demonom z Sony. Mimo tej całej oprawy, tego przeczucia gdzieś w środku, które się pojawia po zapoznaniu z Prologiem, dalej się martwię. Może niepotrzebnie. Może jestem zbyt sceptyczny. Mój kolega mówi, że to zdradzieckie myśli, ale przyznam sie Wam, że jeżeli GT5 minie się z moimi oczekiwaniami to bez najmniejszych wyrzutów sumienia kupię X360 dla Forzy 2 (lub już nawet 3). Póki co jednak, te 800 zł zostanie w moim portfelu przynajmniej jeszcze przez rok. Ufff! Dzięki Kazunori! ■■ **Rad**

KOBIECYM OKIEM O GRACH

GRAN BABISMO

Temat stary jak motoryzacja, a może i jeszcze bardziej...

Coraz więcej samochodów, a w związku z tym coraz więcej bab na drodze. Tak, bab, nie kobiet, bo ilekroć z kimś jedziemy, nieważne mężczyzną czy kobietą, widząc co ciekawsze manewry osób trzecich słyszymy: „Pewnie baba za kierownicą". Gorzej niż przedstawicielki płci pięknej za kółkiem traktuje się tylko dobrze widocznych przedstawicieli handlowych oraz mieszkańców pewnego miasta w centralnej Polsce, których z grzeczności nie nazwę (podpowiem tylko, że nie tylko na Pomorzu są niemile widziani i bierze się na nich specjalną poprawkę, większą niż na „L-ki").

Trochę wkurza takie podejście do kobiet-kierowców, aczkolwiek znikąd się ono nie wzięło. Stoi człowiek na światłach i widzi, jak taka jedna za kierownicą patrzy w lusterka (nie jedno, bo trzeba się obejrzeć z każdej strony, w końcu profil ważna rzecz), macha tuszem i cieniem do powiek, potem jeszcze szybki myk szminką/błyszczykiem i jak zielone się zapali to czasem ruszy, ale czasem niekoniecznie. Z powodu za małej przerwy ogląda się jeszcze raz w lusterkach.

To nie jest historia zmyślona. Jak trąbią, to niech sobie jeszcze potrąbią – w końcu nawet wyrzucając śmieci trzeba się dobrze prezentować, a co dopiero na drodze, w pracy, na spotkaniu, zakupach czy na basenie. Tak, basenie. Nieważne, że po pierwszym zanurzeniu wygląda się dramatyczniej od pokazowego emo, a wokół rozlewa się plama z pudru, podkładu i innych brokatów. Image musi być, choćby nawet rozmyty.

Rzecz jasna nie każda kobieta to marny, próżny kierowca, którego głównym celem jest dobrze wyglądać, a dopiero gdzieś tam później uważać na to, co dzieje się na drodze. Bo trzeba przyznać, że bycie kobietą za kółkiem czasem pomaga, zwłaszcza, kiedy przyplączą się „chłopcy radarowcy". Nie, nie chodzi o TE sprawy, zboczeńcy! Jakiś czas temu znajoma musiała gdzieś pilnie pojechać, choć dobrze wiedziała, że jedno światło z przodu się nie pali. Jak zwykle, w najmniej pożądanym momencie przyplątała się policja i zaczęła się gadka o mandaciku. Koleżanka wykorzystała swój największy atut – blond włosy i trochę naściemniała, że nie wiedziała, że światła mogą zgasnąć i trzeba je wymienić, policjanci uwierzyli i nie tylko nie wypisali mandatu, ale udzielili wskazówek jak dalej jechać.

Tyle o babach na prawdziwych drogach, teraz trochę o „miszczyniach" GT i innych WRC. Nie wiemy jak to jest, ale chyba jeszcze nie spotkałyśmy się (czy to w realu, czy w necie) z dziewczyną, która namiętnie grałaby w samochodówki. Nie uważamy, że takich kobiet nie ma. Są na pewno, tylko raczej nie ma ich wiele (dziewczyny, jeśli to czytacie, dajcie się poznać!). Znacznie więcej jest pań grających choćby w mordoklepki lub FPP niż ścigałki. Kombinujemy, dlaczego tak jest i brak nam pomysłu.

Sama (ja, Kleksandra) bardzo lubię prowadzić, a jakbym tylko miała okazję, to chętnie bym pojeździła w ekstremalnych warunkach, na przykład po dżunglach. Jednak w racery lubię pograć raz na jakiś czas. Zdarza się, że wciągną na dłużej (licencje w Gran Turismo), czasem tylko na parę minut. Jak ktoś się pyta, to przeważnie mówię, że z samochodówek najbardziej lubię Crash Team Racing. O ile leciwe V-Rally czy Gran Turismo jakoś swego czasu opanowałam, o tyle, gdy graliśmy z grupką znajomych w WRC, tak zarządziłam, że jako jedyna jeździłam po ścianach czy innych stokach górskich. Rozrabiałam jak pijany zając w kapuście. Chyba nie muszę pisać jak fury po takim rajdzie wyglądały. Podobnie milczeniem pominę reakcje biesiadników. Chyba w życiu takiej lamy nie widzieli!

Inny przykład: rodzeństwo kuzynów postanowiło się zmierzyć w Gran Turismo na jakiejś niewymagającej, miłej trasie. Ona z szerokim uśmiechem wzięła Vipera, on z jeszcze szerszym Mini „Czarnego Zabójcę" Coopera. Wygrał.

W sumie to dziwne, bo naukowcy twierdzą, że kobieta ma znacznie lepiej rozwiniętą podzielność uwagi, niż płeć przeciwna (a w czasie jazdy trzeba uważać na to i owo, zarówno na drodze, jak i w grze). Dla kobiet to nie problem jednocześnie malować paznokcie, gadać przez telefon i oglądać telewizję, a nawet dorzucić sobie do tego obiad na kuchence. Ale kiedy dochodzi do spraw motoryzacyjnych... lakier rozlewa się na podłogę, telefon wypada z ręki, antena nie odbiera programu, a obiad kipi. Może najwyższy czas, aby wzięli się za to jacyś badacze?

■■ **Kleksandra & Lady Luck**

GRYWALNA GROZA

Ech. Po tym jak Condemned 2 w udany sposób zapoczątkował pochód tegorocznych horrorów i narobił smaku na nadchodzące makabryczne atrakcje, wróciliśmy niejako do punktu wyjścia. // DrMax – *groza@neo-plus.pl*

Niedawnymi czasy w sieci pojawił się przydługawy wywiad z głównym producentem zbliżającej się nie tak dużymi jakbyśmy chcieli krokami piątej odsłony Resident Evil. Jun Takeuchi uprzejmie poinformował o kilku podstawowych faktach dotyczących „piąteczki", o większości co prawda wiedzieliśmy wcześniej, ale info pochodzące bezpośrednio z ust głównodowodzącego projektem nabiera dodatkowej wagi. Po pierwsze i najważniejsze – ekipa skończyła szlifować silnik, obecnie skupiając się na dopieszczaniu oprawy i właściwej rozgrywki. Pan Takeuchi ponownie podkreślił duże znaczenie zmian pogodowych i upływu czasu w grze, ze szczególnym uwzględnieniem zabaw światłem i cieniem. Słyszeliśmy to już wcześniej – gracz znajdujący się w dobrze oświetlonym miejscu będzie miał problem z dostrzeżeniem czegokolwiek w zaciemnionych pomieszczeniach, zaś po wejściu do mrocznego pokoju wzrok bohatera przez chwilę będzie oswajał się z otaczającą ciemnością. Zwłaszcza ten element powinien zagwarantować kilka upojnych chwil panicznego wpatrywania się w ekran. Ponadto Jun zapowiedział, że w grze znajdzie się spora liczba realistycznej broni, zaś system ataków w zwarciu ulegnie rozbudowaniu (choć o pełnoprawnym systemie walki wręcz nie ma mowy). Najistotniejsza i chyba najsmutniejsza wiadomość pada na samym końcu wywiadu, kiedy skośnooki dżentelmen zachęca do zaglądania na oficjalną stronę przez kolejny rok, co zdaje się ostatecznie potwierdzać, że nie postrzelamy do afro-zombiaków przed Sylwestrem.

BÓJ SIĘ ALMY

Także Monolith, opracowujący w pocie czoła kontynuację F.E.A.R., czyli Project Origin, starają się utrzymać kontakt z graczami, prezentując serię filmików dokumentujących proces twórczy. Niestety, z pierwszych dwóch odcinków dowiedzieć się możemy zaledwie tego, że firma poszukuje chętnych do przeprowadzania testów w siedzibie firmy (jeśli więc wybieracie się w najbliższym czasie do Stanów, macie szanse się załapać), a Dave – jeden z pracujących nad Origin grafików – jest szaleńcem. Więcej pokazuje wypuszczony niedawno drugi trailer, w którym główne role gra Alma na placu zabaw i nowy, pokręcony (dosłownie i w przenośni) typ przeciwnika. Do premiery jeszcze co najmniej kilka miesięcy, więc wszystko przed nami.

WRESZCIE SAM (W CIEMNOŚCIACH)

Za to tuż za rogiem czai się najnowsza odsłona przygód Edwarda C. Pisaliśmy już o tej grze sporo, więc przypomnę jedynie w telegraficznym skrócie: kawał nowojorskiego Central Parku i okolic do eksploracji, kluczowa rola światła i cienia, zabawa w MacGyvera po multum kombinacji znajdowanych przedmiotów, robiący wrażenie silnik fizyczny, serialowa narracja i całkiem sporo intensywnej akcji. Nowy Alone zapowiada się z miesiąca na miesiąc coraz bardziej intrygująco, zaś apogeum powinno nastąpić lada dzień.

To tyle mięsa na ten miesiąc. Zainteresowanych celuloidową grozą zapraszam do ramki, życząc wielu traumatycznych przeżyć przed telewizorami i szczelnych pieluch. Do zajęczenia następnym razem. ■■

Le BOO!

Filmowy horror to dzisiejszymi czasy dosyć schizofreniczne zjawisko. Z jednej strony, pojawia się sporo ciekawych produkcji, a gatunek zyskał sobie popularność i wyniki kasowe o jakich nie mógł marzyć w latach dziewięćdziesiątych. Z drugiej – nie da się ukryć, że większość nawiedzających kina produkcji to beznadziejna pulpa, w dużej mierze składająca się z sequelowych popłuczyn po niegdyś niezłych filmach, oraz z absolutnie niepotrzebnych remake'ów. Tak przynajmniej prezentuje się sytuacja horroru pochodzącego z kraju Wuja Sama. W tym samym czasie reżyserzy w odległych zakątkach globu nie próżnują, tworząc oryginalne i intensywne produkcje. Kilka lat temu swoje piętnaście minut sławy mieli Japończycy, wygląda na to, że podobny sukces marzy się… Francuzom.

Francja kojarzyć się może z wieloma rzeczami. Bagietki, zamieszki, Marsylianka, intensywnie owłosione niewiasty… Do niedawna jednak w życiu nie zdarzyłoby mi się utożsamiać owego kraju z filmową grozą. Ostatnie kilka lat zmieniło mój pogląd diametralnie, a to głównie za sprawą kilku ze wszech miar godnych uwagi produkcji, które chciałbym Wam dziś okrutnie i bezlitośnie polecić.

HAUTE TENSION (2003)

Znany w Polsce – z przyczyn, których nie ośmielę się dociekać – jako „Blady Strach", film wyreżyserowany został przez Alexandre Aja – znanego obecnie także z remake'u „Wzgórza Mają Oczy". Pozornie typowy slasher, w którym psychopata składa wizytę w domku wakacyjnym, a dwie przyjaciółki próbują przeżyć całą niespecjalnie wesołą sytuację. Pozory jednak mylą. Świetna, trzymająca w ciągłym napięciu reżyseria i niegłupi, choć momentami dziurawy scenariusz. Zdecydowanie nie dla przesadnie wrażliwych, jak zresztą każdy film w tej ramce. // SCENA KTÓRA CI SIĘ PRZYŚNI: Dekapitacja komodą na kółkach.

CALVAIRE (2004)

Nieco psychodeliczny film grozy, przypominający w założeniach „Misery" wg. Stephena Kinga. Historia lekko zniewieściałego śpiewaka, który trafia do mocno pokręconej wioski na południu Francji. Jeden z jej mieszkańców bardzo tęskni za zmarłą żoną, którą główny bohater szalenie mu przypomina. Film oparty raczej na niepokojącym klimacie niż wiadrach posoki, fizycznej przemocy tu niewiele, nieco więcej psychicznej udręki. Obraz specyficzny, acz godny uwagi. // SCENA KTÓRA CI SIĘ PRZYŚNI: Scena „taneczna" w wioskowej spelunie. Niepokojące…

ILS (2006)

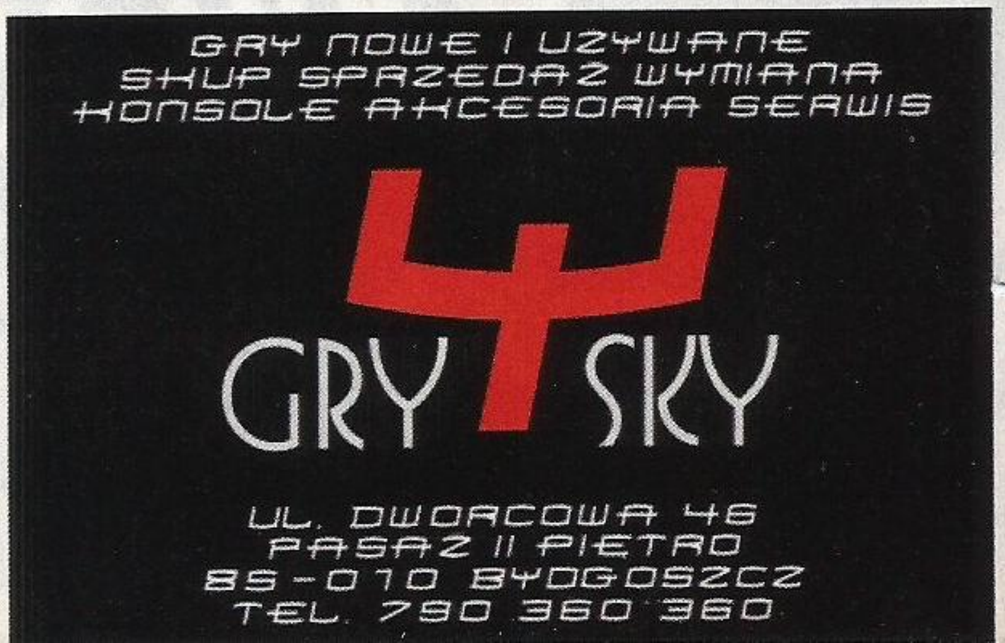
Dreszczowiec oparty w stu procentach na klimacie, cwanych zabiegach reżyserskich i wyobraźni widza. Młode małżeństwo zamieszkujące wielką posiadłość w lasach Rumunii niepokojone jest przez tajemniczych napastników. Atmosfera ciągłego zagrożenia i napięcia budowana wzorowo, jedyną wadą filmu jest jego przewidywalność – wystarczy chwilę pogłówkować, żeby domyślić się tożsamości tytułowych „Onych". Ponadto historia została ponoć oparta na faktach, choć przypuszczam, że raczej na zasadzie: „Jest taki kraj jak Rumunia i kiedyś komuś włamano tam się do domu". Tym niemniej serdecznie polecam. //SCENA KTÓRA CI SIĘ PRZYŚNI: Zabawa w ciuciubabkę z napastnikami przez pierwszą połowę filmu powinna natchnąć jeden czy dwa koszmary senne.

A L'INTERIEUR (2007)

Na koniec dwa wiadra gęstej juchy. Pierwsze z nich, „Wewnątrz", opowiada historię młodziutkiej ciężarnej wdowy, którą pewnej nocy zaczyna nachodzić dziwna, ubrana na czarno nieznajoma. Szybko okazuje się, że babka ma dość niecne zamiary wobec głównej bohaterki, a właściwie jej brzucha. Ma też swoje powody. Film uberbrutalny i właściwie nie dający nawet chwili wytchnienia, a jednocześnie cwańszy i bardziej wysmakowany wizualnie niż typowy slasher z nastolatkami w rolach głównych. Dla wytrwałych i zboczeńców pokroju gdzieś tu podpisanego lubiących tego typu atrakcje. // SCENA KTÓRA CI SIĘ PRZYŚNI: Co druga.

FRONTIERE(S) (2007)

Podobnie jak powyższy film, tak i ten niemal bez przerwy bombarduje widza kolejnymi salwami gore i przemocy, będąc w istocie frankońską wersją słynnej „Teksańskiej masakry piłą łańcuchową". Ot, zamiast południa Stanów mamy południową Francję, a zamiast wieśniaków – neonazistów. Reszta się zgadza. Jedyne, co może drażnić, to fragmenty z urywkami dziennika telewizyjnego, sugerujące że film oprócz radosnej wyrzynki ma nieść także polityczne przesłanie. Jeśli tak miało być w istocie, obawiam się, że jestem zbyt niemądry, by je docenić. Za to w ramach gatunku jaki reprezentuje, „Frontiere(s)" daje radę aż miło. // SCENA KTÓRA CI SIĘ PRZYŚNI: Operacja przecięcia ścięgien Achillesa za pomocą dwuręcznych obcęgów. Ała.



RETROSPEKCJA

KOSMICZNE KRĄGŁOŚCI SAMUS

CZYLI NIECH NO KTOŚ DA MI OTWIERACZ DO KONSERW

Nasi skośnoocy, wyspiarscy bracia zrobili wiele dla rozwoju gier – to mój wkład w konkurs na najmniej odkrywcze zdanie rozpoczynające artykuł prasowy. Co prawda ich dorobek bywa przeceniany i często bezkrytycznie stawiany ponad osiągnięciami kolegów po fachu z Europy i USA, ale pewnym klasycznym seriom szacunek należy się jak psu micha. Kolejną z takich właśnie serii zajmiemy się dzisiaj. Panie, panowie – przed Wami nadobna Samus Aran w całej swej opancerzonej krasie.

Metroid przyszedł na świat w krainie kwitnącej wiśni w 1986 roku. Rok później nawiedził Jankesów, a dwa lata po oryginalnej premierze dotarł wreszcie do zacofanego przylądka znanego jako Europa. Na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się dziś z tłumu dostępnych na NESa dwuwymiarowych platformówek, wystarczy jednak nieco zagłębić się w rozgrywkę, żeby przekonać się jak unikalnym był tytułem. Przede wszystkim, gra zrywała z tradycyjnym podziałem na następujące po sobie poziomy, oferując w zamian rozległy teren, którego eksploracja ograniczona była tylko aktualnymi umiejętnościami Samus. Dziś jest to norma niewarta większej wzmianki, szczególnie w przypadku serii o przygodach pani Aran, wówczas jednak był to olbrzymi krok w bok od designerskiego głównego nurtu. Do tego gra cechowała się wymuskaną jak na owe czasy grafiką, a także jednym z bardziej klimatycznych soundtracków w historii gier. Dzięki świeżemu podejściu do rozgrywki, drobnym smaczkom, które stały się później obowiązkowymi elementami serii (jak choćby umiejętność transformacji w morph ball), a także unikalnej atmosferze zagubienia w obcym świecie, Metroid został przyjęty owacyjnie, zarówno przez prasę jak i graczy. Zasłużenie.

Długo, bo aż pięć lat przyszło graczom czekać na jakąkolwiek kontynuację. **Metroid II: Return of Samus** ukazał się, co ciekawe, wyłącznie na pierwszego GameBoya i – oprócz oczywistych ograniczeń w kwestii grafiki – wprowadził kilka znaczących modyfikacji. Zachowując otwartość świata gry, postanowiono jednak, że stuprocentowa swoboda to dla wielu graczy za dużo szczęścia i wprowadzono nieco bardziej liniową strukturę – aby odblokować kolejne połacie terenu należało unicestwić określoną liczbę metroidów. Usprawnione sterowanie i nowe ulepszenia dla Samus (tym razem widoczne w formie rozbudowującego się kombinezonu), a także – w owych czasach nie tak znowu częstą – opcję zapisu postępu w grze (zamiast wcześniejszego systemu kodów) zadowoliły fanów i zajęły ich na kolejne dwa lata, do ukazania się najlepszej dwuwymiarowej odsłony Metroida.

Super Metroid, wypuszczony – jak nietrudno się domyślić – na SNESa wykorzystał fundamenty stworzone przez dwie poprzednie gry i rozbudował je w stopniu, który zachwycił graczy. Nowe umiejętności i oręż w połączeniu z niespotykanym dotąd rozbudowaniem i zróżnicowaniem świata, częste-gęste walki z imponujących rozmiarów bossami, a wszystko to przyprawione wypieszczoną dwuwymiarową grafiką, wykorzystującą stworzony dla SNESa pseudo-trójwymiarowy silnik Mode-7 – w roku 1994 była to iście piorunująca mikstura. Wzbogacona – choć nadal stylowa i minimalistyczna – oprawa muzyczna lepiej niż kiedykolwiek wcześniej budowała charakterystyczny, rozpoznawalny do dziś, ambientowy klimat serii. Super Metroid to w swej klasie absolutne mistrzostwo świata, i jeśli kto nie miał do tej pory okazji zapoznać się z pierwocinami tej klasycznej serii – polecam sięgnąć po ten właśnie tytuł. Nie zestarzał się przez ostatnie czternaście lat ani o minutę. Czego dowodem jest fakt, że zapaleńcy do dziś nawalają weń bez opamiętania, masterując wyniki i publikując w sieci kolejne, coraz bardziej zboczone speed-runy. Nie dziwi fakt, że ojciec serii – Yoshio Sakamoto – darował sobie bezpośredni udział w pracach nad gameboyową odsłoną Metroida, aby całkowicie poświęcić się produkcji Super Metroida. Który zresztą miał stanowić ukoronowanie i ostatnią część sagi.

Co wyjaśnia dlaczego na kolejną odsłonę serii – tak czy siak nieuniknioną – przyszło nam czekać niemal dekadę. **Metroid Fusion** rozświetlił ekraniki GBA w roku 2002, przynosząc większość znanych i lubianych przez fanów elementów, a także wzbogacając rozgrywkę o kilka nowości. Samus otrzymała garnitur nowych ruchów, takich jak podciąganie się na krawędziach platform czy wspinanie, zbliżając się tym samym do pewnego czarnowłosego, lubującego się w akrobacjach księcia. Grafika została poddana retuszowi, ubarwiając nieco stonowaną paletę kolorów charakterystyczną dla poprzednich części. Poza tym Fusion był tylko i aż kolejnym dwuwymiarowym Metroidem, nieskończenie miodnym, zawierającym wszelkie smaczki do których przyzwyczajeni byli gracze (jak choćby obowiązkowa czasówka pod koniec) i w sumie satysfakcjonującym. Jedynym minusem była ścieżka dźwiękowa; dużo szybsza i bardziej inwazyjna niż do tej pory, zgubiła nieco klimatu.

Prawdziwa rewolucja nadeszła w tym samym roku. Skok w trzeci wymiar, czy to się komuś podobało czy nie, był obowiązkowy. Wielbiciele serii zagryzali nerwowo joypady w obawie czy nowy Metroid nie podzieli losu wielu innych wielkich serii 2D, dla których skok w 3D okazał się zabójczy. Informacja, że perspektywa zostanie przerzucona do pierwszej osoby dodatkowo znerwicowała graczy, martwiących się czy nie zagubi się unikalny styl rozgrywki, a ich ukochana gra zmieni się w FPSa. Na szczęście wszelkie obawy okazały się nieuzasadnione. Przede wszystkim, pomimo zastosowania pierwszoosobowej perspektywy, **Metroid Prime** (GCN) był tak oddalony od gry FPS, jak to tylko możliwe. W istocie opracowana przy współpracy z Teksańczykami z Retro Studios gra była wiernym do bólu odwzorowaniem stylu rozgrywki, z którym fani serii zżyli się na przestrzeni lat. Powróciły wszystkie lubiane elementy, takie jak morph ball (przy zamianie w którą kamera – zapewne niechętnie – wyskakiwała z ciała ponętnej Samus), eksploracja wielkiego, klimatycznego świata i ciągły rozwój postaci. Trzeci wymiar zaś pozwolił nie tylko na dynamiczną, rozbudowaną walkę, ale także na zaimplementowanie smaczków w rodzaju reagującego na otoczenie wizjera w hełmie naszej bohaterki. Jednym z fajniejszych drobiazgów był zresztą, widoczny przez ułamek sekundy przy co większych rozbłyskach, fragment twarzy miss Aran odbijający się w szybce hełmu. To się nazywa przywiązanie do detali. Podobna filozofia przyświecała zresztą autorom przy projektowaniu grafiki – zróżnicowane, skomplikowane tereny, które zwiedzała Samus, były wydziergane z pieczołowitością mnicha przepisującego ostatnią stronę tysiącstronicowego tomiszcza. Powrócił też nieodłączny ambientowy klimat, wspomagany ścieżką dźwiękową zawierającą m.in. przeróbki oryginalnych motywów, nuconych pod nosem przez fanów na całym świecie. Jednym słowem – sukces.

Opracowanie kolejnego sequela zajęło fachurom z Retro zaledwie dwa lata. **Metroid Prime 2: Echoes** pozostał wierny sprawdzonym założeniom poprzedniczki, dodając kilka innowacji, jak np. nie do końca oryginalny podział świata na jego jasną i mroczną wersję, a także – po raz pierwszy w serii – tryb mutli w formie splitscreenowej wyrzynki dla 2 do 4 graczy. Nowinki te okazały się jednak niewystarczające, aby zagwarantować sukces komercyjny – w porównaniu z pierwszym Prime i innymi flagowymi tytułami Nintendo, Echoes sprzedało się słabo.

Element multiplayerowy zaintrygował jednak twórców na tyle, że postanowili oprzeć na nim poboczną odsłonę gry. Dwa lata po premierze Prime 2, podczas których gracze mogli cieszyć się także kolejną przenośną przygodą Samus w postaci **Metroid: Zero Mission**, a także sympatycznym **Metroid Pinball**, Ninny obdarzyło DSa, swój świeży wynalazek, grą **Metroid Prime: Hunters**. Poza nieco zbyt linową kampanią dla samotników, gra zaoferowała ciepło przyjęty tryb dla czterech graczy, którzy wcielić się mogli w sześciu tytułowych łowców i ponaparzać do siebie nawzajem w jednym z siedmiu trybów rozgrywki. Hunters dobrze wykorzystała specyfikę DS, oferując nie tylko płynne sterowanie za pomocą stylusa, lecz także ładne renderowane przerywniki filmowe wyświetlane na obu ekranach.

Zwieńczeniem trylogii zapoczątkowanej przez Metroid Prime miała być kolejna trójwymiarowa gra z serii, mająca ukazać się wraz z premierą nowej konsoli Ninny, znanej jeszcze wówczas jako Revolution. Jak to już wcześniej bywało, fani Metroida zmuszeni byli czekać kolejne kilka lat – aż do zeszłego roku, kiedy to uradowani mogli wreszcie wcisnąć do czytników Wii płytkę z **Metroid Prime 3: Corruption**. Gra została przyjęta bardzo ciepło i sprawdziła się zarówno jako zwieńczenie pewnego rozdziału serii, jak i samodzielna, nowatorska gra. Corruption do dziś pozostaje jednym z niewielu tytułów twórczo wykorzystujących unikalny system sterowania konsoli Nintendo. Zarówno celowanie za pomocą Wiilota, jak poruszanie się, czy chwytanie zostały wkomponowane w sposób wygodny i przemyślany.

Można by pisać i pisać o tej jednej z wielkich serii gier video. Przecież nawet nie wspomniałem o oficjalnej mandze i innych komiksach; gościnnych występach Samus w niezliczonych tytułach Nintendo (z Super Smash Bros. na czele); uśmierconej we wczesnym stadium produkcji Metroid Dread; czy w końcu planowanej swego czasu filmowej adaptacji, do której zabierał się nikt inny, jak sam John Woo. Pozostaje zakończyć, oddając hołd pierwszej prawdziwej bohaterce w historii gier i wyglądać z zainteresowaniem jej kolejnej misji.

■■ **DrMax**

HOT AMATEUR SAMUS ACTION

Fani Metroida nie gęsi i swoje gry robią. Pomijając mniej spektakularne projekty, jak np. Metroid Online, czyli fanowską inicjatywę stworzenia serii multiplayerowych map do Halo czy też Super Metroid Redesign, będący przeróbką kultowej gry zawierającą drobne modyfikacje w rodzaju nowych power-upów czy ulepszonej fizyki, najciekawszym i bez wątpienia najambitniejszym zdaje się Metroid Prime 2D – remake pierwszego trójwymiarowego Metroida w klasycznej dla serii bitmapowej oprawie. Demo dostępne jest pod adresem: http://mp2d.110mb.com.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

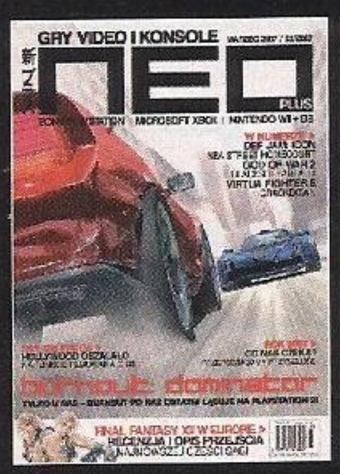
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

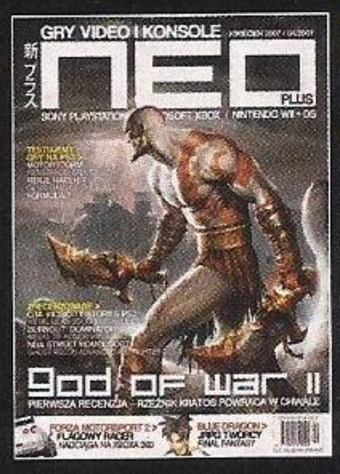
PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

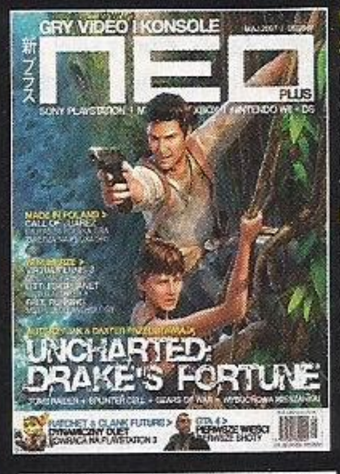
- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -



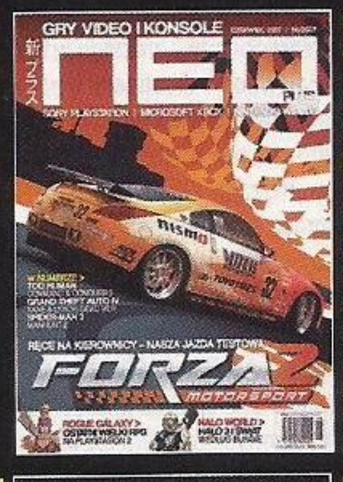
NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles



NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



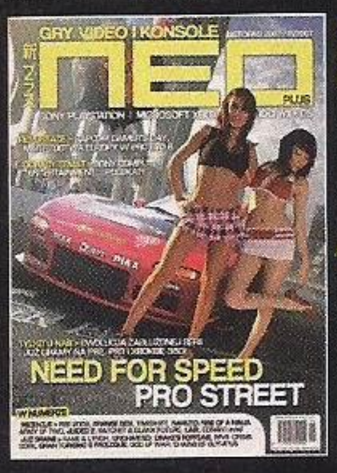
NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS

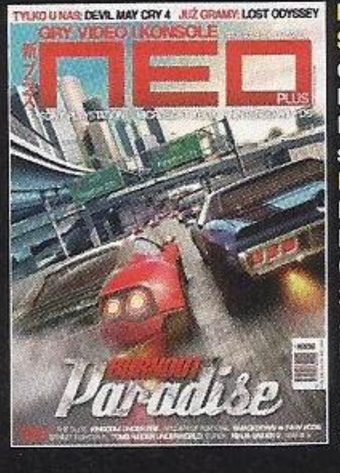
NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne

NEO PLUS 103 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3

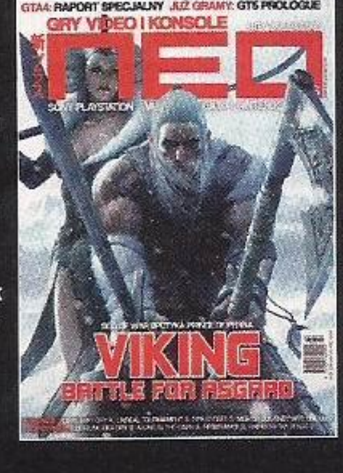


NEO PLUS 104 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

NEO PLUS 105 grudzień 07
SPECJAŁ: Killzone 2 - nadciąga killer na PS3, Poznań Game Arena 2007 - relacja z największej polskiej wystawy gier
RECENZJE: Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Silent Hill: Origins, Manhunt 2, Guitar Hero III: Legends of Rock, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Kane & Lynch: Dead Men



NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008



NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

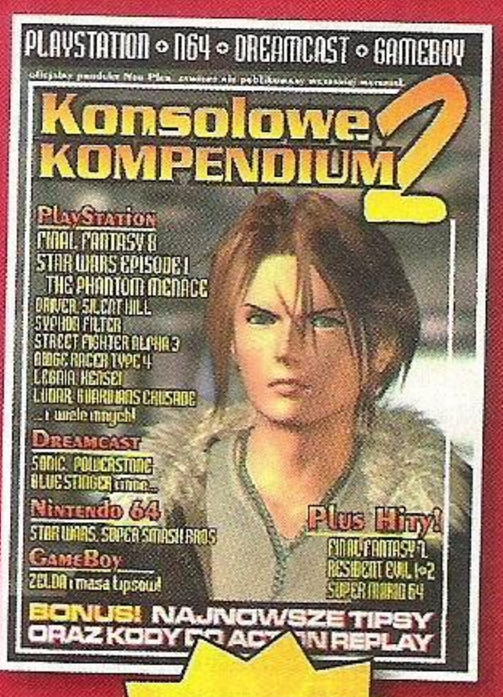
ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, demo na PS2 i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

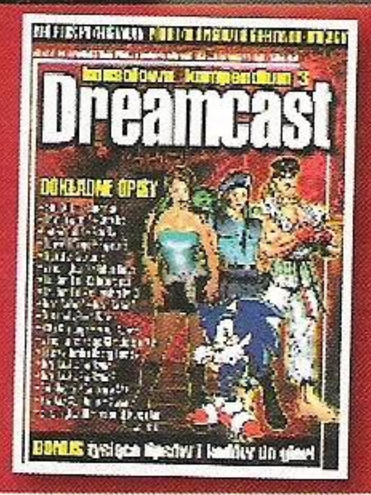


NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 3 8 | nr rachunku odbiorcy: 1 2 4 0 1 1 1 2 1 1 1 1 0 0 0 0 1 6 5 7 6 3 8
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

FAQ

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE BANANA I MIELA

OK. Masowanie pleców gościom, piersi bohaterek i ocena kobiet na przykładzie przyciętych równo włosów. Przez chwilę zastanawiałem się, czy Neo w międzyczasie nie przeszło ostrej zmiany nastawienia na profil nieco bardziej otwarty, ale nie. To po prostu wiosna. I wszystko jasne. //Banan

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 513 616 879 listy: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Witam. Piszę do Was pierwszy raz. Chodzi o grę Call of Duty 4. Gierkę przeszedłem kilka razy w singlu teraz męczę multi. Jest zajebiście aż brak słów, ta gra to potęga!!! Chciałbym pograć z wiarą z Polski, może z Wami jak się uda. Tylko nie znam nikogo, kto pogrywał by w sieci w to cudo. Chodzi o wersję na PS3. Podaję mój adres email gdybyście chcieli pograć: krys@neostrada.pl Liczę na odzew. Dzięki, SYKRU

Wszystko jasne. Piszecie na podany adres, gracie razem, a jak już będziecie wymiatać, to atakujcie qsha, albo naszego maila neon@neo-plus.pl. Dział Combat Evo czeka na Was.

Czy możecie mi polecić dysk do PS3? Chcę wymienić na większy, 250GB.

Nigdy nie czułem potrzeby zmiany dysku w PS3, więc nie przyglądałem się tematowi, ale z tego, co wyczytałem w necie, raczej nie inwestuj w Toshibę. Western Digital albo Samsung to niezły wybór. Prędfość obrotów powinna wynosić 5400 RPM, jeśli będzie wyższa, dysk może się za bardzo grzać w konsoli. Jeśli ktoś z Was używa takiego dużego dysku, niech podrzuci swoje uwagi. Opublikujemy – może przyda się innym.

Witaj Mielu, masz może jakieś kody do GTA San Andreas na PS2? Dzięki za przesłanie!

Kodów jest miliard, nie dam rady wszystkich wypisać, ale proponuję ten – R1, R2, L1, X, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra. 250 tysięcy zielonych wpadnie na konto, odnowi się życie i jeszcze cudownie naprawi się samochód.

Czy GTA4 ukaże się w wersji PL i czy któreś Harvest Moon na PS one lub PS2 ukazało się w polskiej wersji językowej? Dlaczego screeny z gier na PS2 są tak słabej jakości i czy gry na PS2 mogą śmigać w 60 klatkach na sekundę? WiK.

1. Nie 2. Nie 3. Brzydkie screeny to wina technologii do ich łapania. Karty telewizyjne z wyjściem s-video to lipa, ale niczego lepszego nie wymyślono. 4. Mogą (np. Tekken 4).

Mam problem. Nie wiem czy wybrać Wii czy DS. Nie mam za dużo kasy na gry. Powiem, że mam PSP, a więc co wybrać?

Na Wii jest może pięć gier (reszta to popierdółki). Ja wolę DSa. Remake'i Finali i Dragon Questów, nowe erpegi, Zelda, Elite Beat Agents, Phoenix Wright. Dobrych gier nie brakuje.

DUŻE, WIĘKSZE I NAJWIĘKSZE

Witka,
Właśnie przeczytałem ***Kobiecym okiem o grach DYDKI, DETKI*** z lutowego numeru Neo Plus. Nie wiem czemu tak długo się uchował przed moim wzrokiem. Nieźle się uśmiałem. Zabawne jest jak bardzo różni się spojrzenie mężczyzn i kobiet nawet w grach, choć w tym wypadku akurat chodzi o biust.

▶ W tym akurat tak, ale jak słusznie zauważyłeś, rozbieżności w opiniach pomiędzy płciami sięgają nieco dalej.

Tylko biust, czy aż biust?

▶ Aż.

Pytam retorycznie, odpowiedź każdej grupy czytelników i nawet czytelniczek będzie różna. Tak, nawet czytelniczek! Odpowiedź będzie inna u kilkunastoletniego młodego człowieka, dziecka, czy faceta w wieku 27 lat.

▶ Nie do końca. Sądzę, że w przytłaczającej liczbie wypadków, podobnie jak w tym obrzydliwie seksistowskim dowcipie, który przytaczam bardzo niechętnie, i tak wybrana zostałaby „ta z największymi".

Te biusty z SC mają trafić do szerokiej publiczności męskiej po 25 roku życia.

▶ Również do nich.

Mają być jednym z nienajwybredniejszych argumentów na plus gry. Niestety. Tak to już jest: gra, konsola, czasopismo ma trafić do jak najszerzej grupy odbiorców, co przekłada się oczywiście na pieniążki, na zwycięstwo nad konkurencją. Dlatego dobrze prosperujące firmy przed wprowadzeniem produktu do sprzedaży prowadzą liczne i najróżniejsze badania.

▶ Tak. Z reguły polegające na ustaleniu tej cieniutkiej, niemal niezauważalnej granicy pomiędzy „naprawdę dużymi" a „absurdalnymi".

Płeć męska jest zdecydowanie najliczniejszą grupą odbiorców bijatyk.

▶ Powyższe twierdzenie działa też w przypadku kilku innych gatunków – rpgów, symulatorów, zręcznościówek, rtsów, strategii i sportówek. W pozostałych dominują kobiety.

Autorka tekstu zatrzymała się na biuście. Ja śmiało poszedłbym dalej. W bijatykach są blondynki, brunetki, rude, długowłose, krótko ścięte, błękitnookie, z oczętami zielonymi, czy czarniutkimi jak węgliki, subtelne bądź dzikie, młode, dojrzalsze, dobre lub złe, do wyboru do koloru. Zróżnicowane tak jak gusta mężczyzn. Ale dlaczego nie piersi? Czemu prawie zawsze są duże i eksponowane, albo czemu zawsze trafia się przynajmniej jedna fajterka obdarowana hojnie?

▶ Yyyy. Statystyka? Tak, wiem, nie broni się. Przypadek? No....
OK, ciężko mi wytoczyć jakieś rozsądne argumenty, ale bardzo się staram, gdyż w pełni popieram wybory dokonywane przez japońskich developerów. Wiedzą, co robią.

Czy wszyscy mężczyźni lubią takie? Oczywiście, że nie. Kobiety mogą jednak odnosić wrażenie, że w większości wypadków jednak tak. Duży, zgrabny biust po prostu bardzo się podoba, a tym, co nie zwracają uwagi na wielkość, na pewno nie przeszkadza. Wątpię, by ktoś kupował grę ze względu na biust w bijatyce.

▶ Ale nie da się ukryć, że tekst opatrzony taką ilustracją przyciąga młode oko niczym dżdż – dżdżownicę. Fajne słowo ten dżdż. Szkoda że nie występuje w takiej wersji.

Co więcej, grał w nią bardzo długo ze względu na dydki. Zresztą kilkunastoletni chłopcy raczej zwracają uwagę na buzię dziewczyny, niż na biust.

▶ I na poczucie humoru. I na osobowość. I na wnętrze. Proste. Trochę ciężko pokazać to w materiałach promocyjnych, ale od tego są specjaliści.

W starszej grupie odbiorców oczy schodzą niżej. To działa nawet podświadomie. Czy to oznacza płytkość? Nie, to natura, której się nie oszuka. Tak samo gra ma być piękna, a brzydkie kobiety, bądź „z przodu deska i z tyłu deska" zaszkodziłyby jej piękności.

Kazuya

O CZYM MARZĄ KOBIETY

▶ No dobra, poniższy list puszczam na wypadek, gdyby jakimś pięknym niewiastom przyszła ochota napisania ciepłego maila do tej „szowinistycznej świni z faqa". Takie moje prywatne odkupienie.

Cześć,
Gra z mizianiem facetów to całkiem dobry pomysł – wreszcie kobieta może przestać się krygować, że ona potrzeb jako takich nie posiada. Posiada i to spore.

▶ Prawda.

Owszem, woli miziać swojego prywatnego chłopa, ale z lekką nutą poczucia winy pomiziałaby też tego przystojnego chłopaka z serialu, klepnęła w tyłek piosenkarza czy wymasowała plecki temu i owemu. Bez jakichś nieprzyzwoitości czy innych takich – ot, takie sobie mizianie.

SONDY I PYTANIA

POPRZEDNIA SONDA – WYNIKI
Czy kupisz Rock Band?

Tak – 10% / Nie – 70% / Na spółę – 20%

PYTANIE DO SONDY SMSOWEJ
W jakim sklepie kupujesz gry i sprzęt?
A - małym, osiedlowym
B - internetowym
C - superhipermarkecie

PYTANIE DO FAQ CZERWCOWEGO
Pytanie do czytelników
Co dla Was najbardziej liczy się w grach? Swoboda,brutalność, akcja, fabuła, system rozgrywki, grafika?

ZADANIE NA MAJ
Gdyby miała powstać gra na podstawie polskiego filmu, to jaki Waszym zdaniem nadawałby się do tego najlepiej. I który z polskich „superbohaterów" powinien w niej wystąpić? Za najciekawszy/najzabawniejszy pomysł podrzucimy nagrodę.

▶ Czytajcie i uczcie się drodzy czytelnicy. Z boku możecie nawet robić notatki. I tak nie zrozumiecie płci przeciwnej – nie ma szans – ale przynajmniej na chwilę zajrzycie do ich jakże odmiennego od naszego umysłu. Tak, „innego", a nie „gorszego", „pośledniejszego" czy „niepojętego".

Z drugiej, męskiej, strony mamy masę gier, gdzie jednym z celów jest puknięcie tej czy innej panienki, a najlepiej wszystkich po kolei.

▶ Bez przesady. Z nielicznymi wyjątkami (hot coffee w GTA, przygody Larry'ego, Fahrenheit) temat seksu w grach popularnych (nie mówimy tu o strip pokerach czy symulatorach „przeleciorandkowych") jest traktowany albo w ujęciu humorystycznym, albo nie ma go wcale. Z prostej przyczyny – jak uczy nas amerykański koń pociągowy tej całej rozrywki – przemoc jest lepsza od seksu.
Własne rozważania na temat braku gier z wyraźnie zaznaczonym bohaterem o orientacji homoseksualnej, na które zdryfowałem w momencie przypominania sobie gier z seksem, zamykam zanim na dobre się rozpocznie.

Tak, wiem, proszę mnie nie linczować, czasem scenki dodaje się po to, by mało znana firma grę w ogóle sprzedała, że są i takie fabularne, głębokie i fajne... ale do diaska, nikt mi nie wmówi, że jak się trafi okazja w grze, to przeciętny facet z niej zrezygnuje. Nie zrezygnuje, bo przecież i panienka rysunkowa (więc tak naprawdę to nic złego), i instynkt łowcy zaspokojony, i radość z osiągnięcia celu jakaś się pojawia. JA bym najprawdopodobniej nie zrezygnowała (tak, lubię przechodzić gry na 100%), a co dopiero facet. Wszystko dla ludzi, mówię. Byle tylko gra (jakakolwiek) nie przesłoniła tej prawdziwej panny, która siedzi na fotelu i czyta po raz setny jakiś artykuł w gazecie, bo facet gra, a ona nie ma co robić.

▶ Słuszna uwaga, pod warunkiem, że ta panna w ogóle jest. Tu potrafi pojawić się problem z wężem i jego ogonem – no nie ma panny, więc się gra, a jak się gra, to się nie poznaje. I w kółko.

A dla pań? Gra z mizianiem biszów. Nie wiem, czy istnieją takie, gdzie bisze się zaciąga do łóżka (pewnie istnieją, ale jakoś nie wiem, czy chciałabym je oglądać). Nie wiem i mnie nie obchodzą, bo ja bisze chcę miziać, a nie gwałcić w kącie. Plecki wymasować. Brzuszek pogłaskać. Odgarnąć włosy z czółka. Bez poczucia winy, że jestem zdradziecką świnią, niemoralną wszetecznicą i nimfomanką. Bez pełnych politowania spojrzeń, którymi zazwyczaj się obdarza dziewczyny, które mają więcej niż jednego chłopaka w tygodniu – ugh, wkurza mnie to, że facet w tej sytuacji jest „popularny", a dziewczyna „łatwa".

▶ Tak, to niesprawiedliwe. Ale takie nastawienie zmienia się – z prędkością i nieuchronnością lodowca.

Teraz my będziemy mieć broń, drogie panie. Z konsolką w dłoni można będzie zaszyć się w kąciku i miziać bisze wirtualnym ręczniczkiem, dmuchać ukradkiem na parę zasłaniającą tyleczek w łaźni i masować plecki. A w razie niebezpieczeństwa szybko zamknąć puzderko i z niewinną minką rzec – tak, kochanie, obiad już gotowy, zaraz do ciebie przyjdę. Pozdrawiam całą Redakcję.
Szyszka

▶ Dzięki za maila i świeże spojrzenie. Zapisy czytelników, którzy chcą rozpocząć akcję banowania narzędzi zdrady (różowych DSów) ze sklepów, ogłaszam oficjalnie za rozpoczęte.

NIEDOHYPERNOWANY

Cześć,
Mam nadzieję, że nie jesteście zainteresowani jedynie odpowiedziami na pytania postawione w poprzednim numerze, bo znaczyłoby to, że tych kilka słów pod tym durnym wstępem napisałem na darmo. Choć za darmo. Swoją uwagę na temat opisany poniżej przedstawiłem już na Waszym forum, ale uznałem za stosowne zrobienie tego w oficjalnej, elektronicznopocztowej wersji.

▶ Masz mnie. Na długie, łączone wyrazy łapię się jak ryba na haczyk. Z długim, tłustym robakiem.

Toteż do rzeczy. Przed chwilą zerkając na TV Hyper, na której to wytrzymałem ze dwie minuty, natknąłem się przypadkowo na lecący akurat program będący niewątpliwie karykaturą recenzji. Prowadzili go jacyś dwaj kolesie, jeden ze starannie wymodelowaną bródką na wzór Deacona z „Mody na sukces" (no powiedzmy), a drugi jakiś chłopczyk z piskliwym głosikiem i okularkami.

▶ Nie jestem do końca przekonany, czy chciałbym dzielić się z czytelnikami wiedzą na temat znajomości imienia jakiegokolwiek z bohaterów „Mody na sukces", ale podoba mi się Twój styl.

Zaczęła się recenzja Devil May Cry 4, coś tam jeden pomachał laleczką Barbie i zażartował z programu nagrywającego płyty jako głównego bohatera gry, drugi stwierdził, że to dobry żart i to było śmieszne. Po co się śmiać, skoro można powiedzieć „to było śmieszne". Przynajmniej zmarszczki się nie robią. Noszący okulary jegomość, wspomniał o wprowadzeniu nowej postaci o imieniu Nero, ale stwierdził, że jest on bardziej ciotowaty od Dantego. W ustach machającego rękoma chłopczyka o piskliwym, wysokim głosiku i powiedzmy, niezamęskiej aparycji, wypadło to naprawdę jako dobry żart. Zaśmiałem się (mojej nieskazitelnej cerze nie straszne są zmarszczki), żeby nie było, że piszę, iż tylko śmieszne było. Ale niestety nie tak śmieszne, jak żałosne, a gdyby humor trzymał poziom „żałosności" to naprawdę ludzie mogliby się nieźle pobrechtać. Zauważył to też mój Tata, który z wymowną miną zdegustowania i zażenowania spojrzał na mnie, a ja w mig odczytałem to spojrzenie. „Możesz już przełączyć" powiedziałem i poszedłem napisać to, co może komuś zechciało się tu przeczytać, a komuś jeszcze innemu wcześniej wydrukować. Szkoda, że takie programy to woda na młyn przeciwników gier wszelakich i dziennikarzy TVNu.

▶ Nie do końca. Gry są dla wielu nie obeznanych z tematyką dziennikarzy piszących o naszej ulubionej rozrywce jedynie nośnikiem skandalizujących informacji. Na tle takiego rock and rolla czy innych radiomagnetofonów stosunkowo nowym i egzotycznym, więc siłą rzeczy demonizowanym. Ale jak już kilkakrotnie pisałem – to się zmienia. Powoli, ale nieuchronnie.

Raczej nie pomogą przekonywać ludzi, co do wartości części przemysłu rozrywkowego, jakim są gry. W sumie nawet mnie to niespecjalnie smuci, bo nikogo na siłę przekonywać nie mam zamiaru. Ale jako gracz, który w niejedną grę grał i niejednego bossa do piachu posłał, czuję się trochę zdegustowany.

▶ I masz prawo, bo program ten nie jest dla każdego. Ale podobnie jak dla Ciebie zawartość jest degustująca, tak dla wielu jest zdecydowanie najlepsza ze wszystkich telewizyjnych produkcji o grach video.

Może ktoś zaraz powie (bądź napisze, lub wyśpiewa), niczym Pita o recenzentach RPG, że nie doogladałem świetnego, inteligentnego i dowcipnego programu recenzującego gry do końca i nie pozwalam w wiarygodny sposób podchodzić do mych słów. No cóż, czasem zdać się powinno na intuicję, aby nie tracić niepotrzebnie czasu.

**▶ Podobnie podszedłem do zagadnienia matematyki w liceum.
Nie zdałem.**

Mam nadzieję, że nie macie zamiaru wziąć się niedługo za podobne praktyki telewizyjne. Bo porównywanie Waszego zacnego pisma do wspomnianego programu, przypomniało mi porównanie pewnej różowej blondynki siedzącej naprzeciwko mnie w metrze, odchylającej do tyłu głowę, by móc spod grzywki sięgającej oczu przeczytać smsa z komórki o różowiutkiej obudowie, do wsiadłej na następnej stacji przepięknej brunetki w ubraniu o stonowanych, umiejętnie dobranych kolorach z przewagą jakże uniwersalnej czerni. Gdy owa ciemnowłosa niewiasta usiadła obok różowej strzygi uśmiechnąłem się pod nosem niewybrednie. Mam nadzieję, że kto doczytał do tego momentu, chętniej wpiłby swój wzrok w piwne oczy ciemnowłosej nimfy, niż w niewiadomojakie, przykryte skrzętnie uciętą przy linijce grzyweczką, oczęta jaskrawej kikimory.
Jakub Tataj „Saruman"

PS: U pięknej brunetki grzyweczki nie uświadczyłem. Pozdrawiam serdecznie całą redakcję.

▶ Cholera. Muszę przyznać, że bardzo mnie Twój mail... rozśmieszył. Z treścią można polemizować, do czego zachęcam obrońców Review Territory, bo Zooltara (dowcipas) i Grabarza (Deacon) znam od dawna i cenię, i szanuję, i wiem, że fanów ich poczucia humoru jest całkiem sporo, ale do stylu nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń. Szacun.

↘ Przepraszam bardzo, ale teraz Wam powiem kilka niemiłych słów. Bardzo mnie denerwuje jak mówicie, że wydawcy tylko przedłużają śmierć PS2. Sam mam tę konsolę, ponieważ nie stać mnie na PS3. I powiem, że jest wiele takich osób w tym kraju. Więc czy moglibyście nie mówić, że grafika poraża brzydotą, i że nie można już na nią patrzeć?

Przedłużają życie. Wiemy, że jest Was dużo, dlatego staramy się, by w każdym numerze było sporo recenzji gier na PS2. Ale one naprawdę są brzydkie, widzieliśmy bardziej dopracowane tytuły rok, dwa lata temu. Poza tym, gry w HD wyglądają pięknie, więc zbieraj kaskę i kupuj nowy sprzęt. X360 kupisz już za 777. Miesięczna rata to jakieś 65 złotych. To wyjście do kina, na imprezę ze znajomymi i nocne posiedzenie przed konsolą ze złocistym trunkiem, plus paczka fajek. Nie powiecie mi, że przeciętnego gracza w tym kraju nie stać na taki wydatek.

↘ Mam pytanie. Otóż, jak uważacie, opłaca się kupować Xboxa 360? Bo słyszałam, że HD-DVD już nie funkcjonuje, więc nie wiem czy Xpudło przypadkiem za rok czy dwa nie będzie już tak jakby martwe...
PS: Ja tak bardzo chcę Xboxa! Nie chcę PS3! Pozdrawiam :]

Masz przed sobą dwa lata grania i rok płacenia 65 złotych co miesiąc za ratę, albo dwa lata „bardzochceniaXboxa" i nie grania w tym czasie. Jak za dwa lata konsola będzie martwa (a raczej nie będzie, zaś HD-DVD nie ma tu nic do rzeczy – w tym formacie były tylko filmy na tę specjalną przystawkę do X360, gry są na DVD), to trudno, nadrobisz zaległości, a później ją sprzedasz. Do 2010 masz szansę znaleźć dobrze płatną pracę, wygrać w totka, wyjść za bogatego gracza. C'mon, na co czekasz? I tak wydasz tę kasę nie wiadomo na co.

↘ O matko, jakie z was łosie!! W Behemocie ryczy Nergal, a nie Nerdal!! Błąd ów popełniliście na stronie dziesiątej. Wiem, że znowu się czepiam, ale to dla waszego dobra :)

Popłakaliśmy się ze śmiechu, kiedy zobaczyliśmy tego Nerdala, ale za późno się zorientowaliśmy, żeby móc poprawić nasz błąd. Nie łosie, tylko nerdy ;)

↘ Czy moglibyście udostępnić forum dla niezarejestrowanych? Na pewno nie wszystkim chce się rejestrować tylko po to, żeby przeczytać np. jednego threada. Loco

Nowe forum wreszcie działa, choć wciąż przy nim dłubiemy. Goście mogą już czytać niemal wszystkie tematy. Zapraszamy na [www.neo-plus.pl/forum].

NIE TAKI SILENT

Witajcie!
Były już płaskorzeźby (r3sp3ct), przykładowe numery Neo, fanarty i mnóstwo innych pierdółek. Wszystko po to, żeby zrobić coś pożytecznego – dla innych – z gatunku kultury, który wszyscy uwielbiamy. Niewiele natomiast widziałem w Enplusie o piosenkach o grach.
Celem tego maila jest zaprezentowanie twórczości mojej i kolegi w wersji wokalnej. Zastanawialiście sie jak można zarapować do jednej z melodii Silent Hilla (konkretniej room 312)? No my wpadliśmy na coś takiego (jakieś 3-4 lata temu, ale lepiej napisać o tym późno niż wcale) i teraz chcielibyśmy zaprezentować Wam kawałek naszej twórczości.

Tu link do piosenki z melodią z SH:
http://tinyurl.com/5sprkn

Pozdro dla ekipy Neo+, keep up the good work!
[]-[]AJPERO

▶ No to wbijajcie.

KOMENTARZ ZE SCENY

Witam.
Bardzo dawno nie pisałem do Ciebie, ale czytając ostatnie N+ mocno się uniosłem ;)
Chodzi o nieszczęsny „Ostatni level" Jakuba Żulczyka. Błędne jest stwierdzenie iż program FastTracker jest/był na Amigę. FastTracker to program tylko na PC!

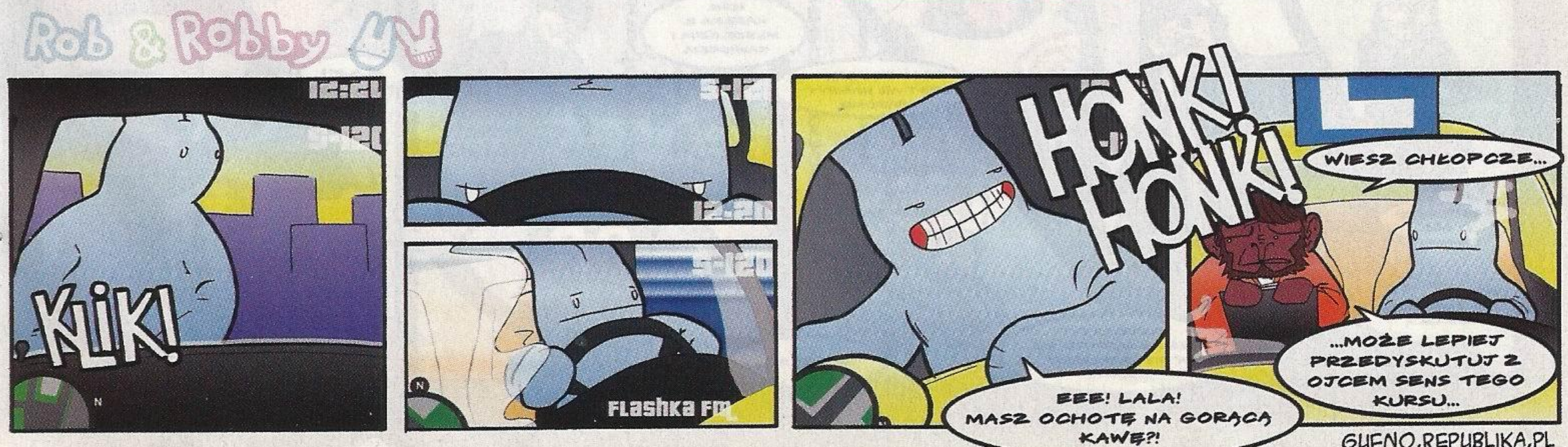
**▶ Tematyka programów użytkowych, jako wytrawnego gracza i specjalisty od podskakiwania hydraulikiem nad żółwiami, jest mi lekko obca. Jak widzę – nie tylko mi, ale też czujnym dziesiątkom par oczu ekipy redakcyjnej czytającej teksty.
Dzięki, że to wyłapałeś.**

Proszę o sprostowanie, bo to IMHO błąd dużego kalibru (pomijając oczywiście 44).

▶ Hyhy.

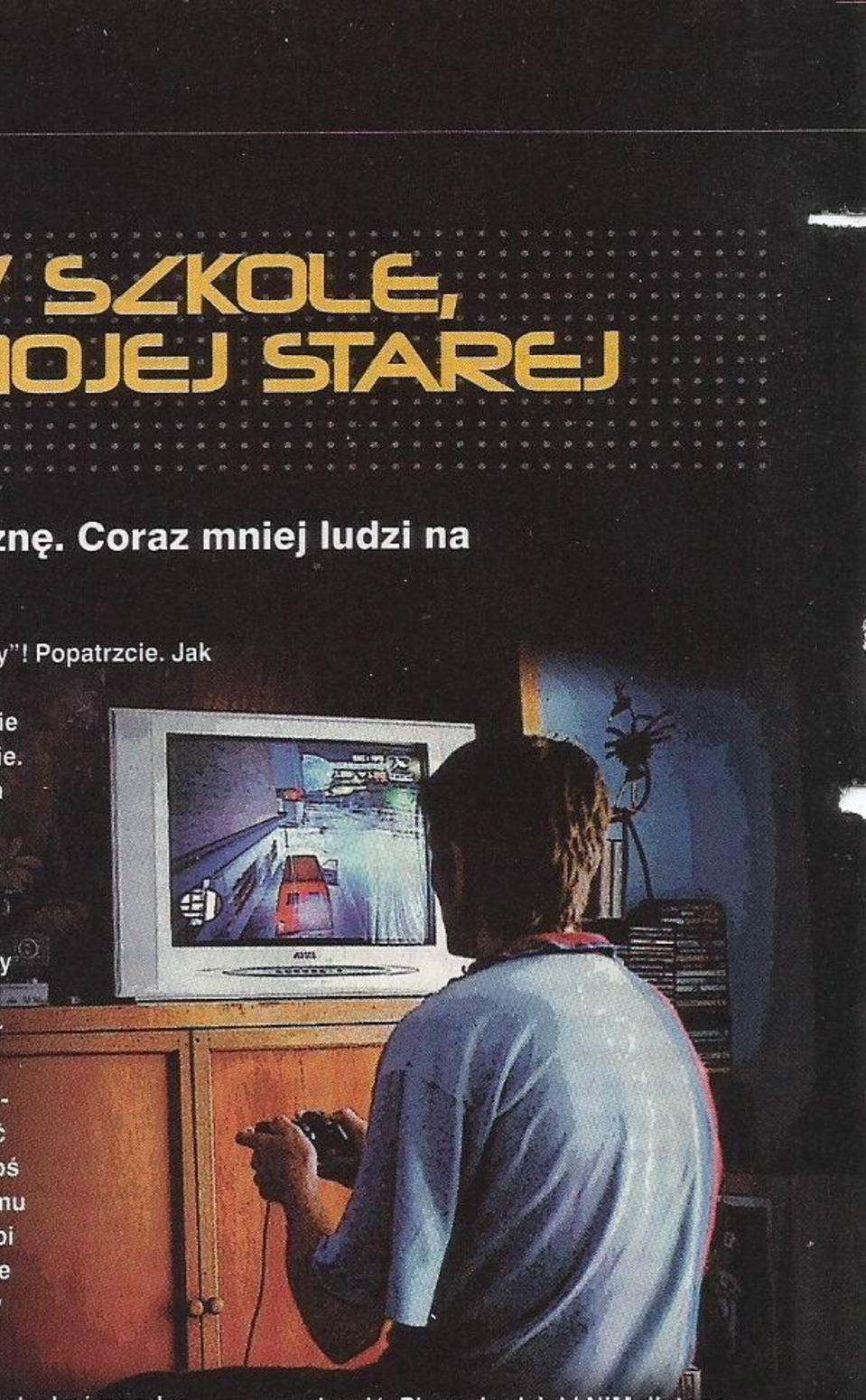
Dodatkowo wycieczki w stylu: „... byłem w życiu w domu u jakichś piętnastu osób, które miały w domu Amigi i żadna z nich nie pokalała swojego sprzętu nawet edytorem tekstu" urażają cała rzeszę ludzi, którzy z wielkim zapałem po nocach tworzyli kod, grafikę, muzykę (sam zaczynałem komponować w ProTrackerze, który w przeciwieństwie do FastTrackera jest na Amigę). To nieprawda, że Amiga = gry i nic więcej. Właśnie fakt, iż ludzie próbowali robić na Amidze coś więcej niż granie, dał nam niezliczone ilości klasycznych produkcji „scenowych" i takiego np. Jesper Kyda co by daleko nie szukać. Na usta ciśnie mi się zgryźliwy komentarz, ale... Powstrzymam się. Dodajcie info, iż nie bierzecie odpowiedzialności za treść felietonów Jakuba, bo pewnego pięknego dnia spora grupa byłych scenowców odstawi na chwilę wózki z dziećmi i odwiedzi Was osobiście, niekoniecznie aby porozmawiać ;) Dlaczego piszę do Ciebie te żale? Przyczyna jest prozaiczna. Strona bloga autora felietonu po prostu nie działa.
Stelmi

Wiesz jak to jest ze stawianiem stron na pecetowym ProTrackerze. Strasznie niestabilna platforma. ■■



O TYM CZEGO NIE UCZĄ W SZKOLE, SIKACH DAM, DZIECIACH MOJEJ STAREJ I TYM, CO CZYNI WOLNYM

Ponieważ coraz więcej osób gra... Kurczę, co ja piszę. Jeszcze raz zacznę. Coraz mniej ludzi na świecie nie gra.



Bo to teraz już tak jest, wiecie? Otóż coraz mniej osób na świecie nie gra, nie wie jakie są gry, co tam można robić i na czym polegają. W związku z tym, gry stały się odkryciem dla wszystkich, którzy jeszcze się nimi nie zajmowali. W pyton się robi publikacji psychologicznych pod tytułem: „Gry jako [trudne słowo] [trudne słowo] [trudne słowo], a także [trudne słowo] w dzisiejszym świecie". Ludzie zajmujący się kulinariami, medycyną, fizyką, filozofią, wszystkim, wpakowali łapska w gry i pokazują czym gry są, a czym nie są. Z niemalejącą uwagą, słabo ukrywaną rozkoszą i zniecierpliwionym trzepotem zwieracza odbytnicy czekam co dzień na nowe publikacje psychologiczne i socjologiczne. Rojone tam tematy (bo jak wiecie jest to moja branża poniekąd), nieodmiennie powodują u mnie cofnięcie się obiadu z czasu Pierwszej Komunii Świętej. Czyli sięgają bardzo głęboko. Cóż tam można przeczytać? Na przykład dowiedziałem się, że gry są bezproduktywne. Bo nic z nich nie ma. Autor zjechał nawet Second Life (w którym można jednak zarabiać kasę), pisząc, że w ogólnym rozrachunku i tak jest się na minusie. Tadaaa! Drżyjcie narody przed nowym prorokiem! Prorok jest jednakże spryciarzem większej klasy. Otóż nie napisał czym jest w jego definicji to „coś" czego nie dają. Stąd też nie do końca wiadomo co gry niby mają dawać.

Zastanawiam się tedy czemuż to, ach czemuż, autor... przepraszam, Autor, nie dowalił każdemu hobby na świecie? Szachy są bezproduktywne. Wędkarstwo też. Nic się tam nie produkuje, a ryby i tak się zwykle wypuszcza. Poza tym ryby w większości nafaszerowane są hormonami wysikiwanymi do rzek przez społeczeństwo emerytów na terapii hormonalnej, więc i tak finalnie jest się na minus, bo prędzej czy później do lekarza po tych rybach pójdziemy. Śmiejecie się? Swego czasu, kiedy nie odsączano dokładnie w oczyszczalniach, w Tamizie pojawiły się same ryby-samiczki po nafaszerowanych antykoncepcją odchodach dam. Ale wróćmy do tematu. Paintball – bezproduktywny. Czytanie książek – no z tego, to już na pewno nic nie ma. Produktywne może być od bidy robienie dzieci, ale znowu... Po pierwsze, trudno traktować to jako hobby, a po drugie – i tak wychodzi się na minus, przynajmniej finansowo. W swym nieogarnionym geniuszu się zapamiętawszy, nasz Prorok zapomniał, że idea hobby polega na bezproduktywności, czyli robieniu czegoś dla przyjemności. Czy to ładne czy brzydkie (np. malowanie obrazów). Hobby to hobby. A olewając dodatkowe profity z gier (nie będę tu rzeźbił, bo macie to przerobione w tę i nazad), po prostu zyskał u czytelników miano omułka roku.

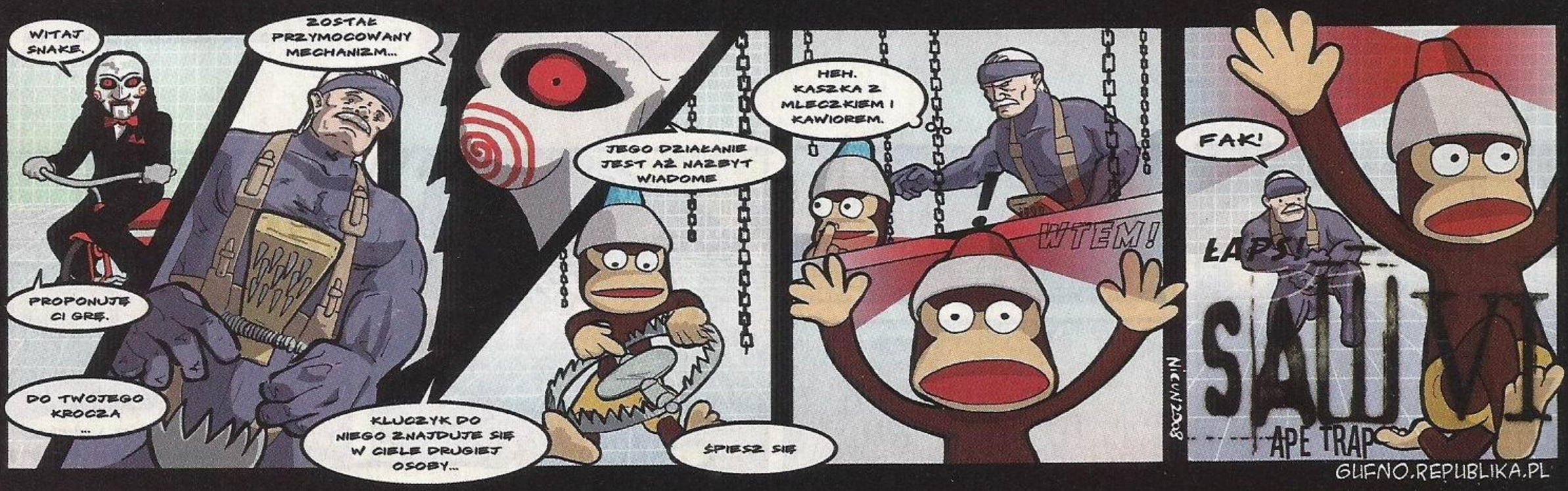
Czytałem też ostatnio, że gry zniewalają graczy. O, matko. I znowu. Wędkarstwo, paintball, książki... Też zniewalają, bo człowiek siedzi i coś robi w zapamiętaniu. Szczerze napisawszy nie wiem czy w więzieniu się siedzi w zapamiętaniu, ale według autora publikacji pewnie tak. W czasopiśmie „Oliwia" napisali nawet kiedyś, że jeśli dziecko siedzi w bezruchu długo przy grze, albo przy książce, to należy iść z nim do lekarza, bo może mieć jakąś chorobę. Fakt. Nie ma ludzi zdrowych, są tylko niedokładnie przebadani. Matoły. Ludzi, którzy piszą takie rzeczy wypada izolować. Najlepiej z konsolą w jednym pokoju, hehehe...

Swoją drogą, z tym uzależnieniem też inna sprawa. Gry wyraźnie natrafiły na opór graczy jeśli chodzi o pojemność i nie ma sensu robić za obszernych. Rozmawiałem ostatnio z jednym developerem, który powiedział, że robienie zbyt dużego świata do gry mija się z celem. Nie można próbować sadzać gracza na długo przy tytule, bo i tak, statystycznie go nie skończy. Przesiądzie się do następnego, porzucając tamten w połowie. Niby nic nie szkodzi, ale po co ma się zespół tworzący męczyć, skoro i tak mało kto dotrze do końcówki contentu? Gry mają się dawać przejść łatwo, szybko, mają być ciekawe i nowatorskie. Mają być wyzwaniem dla głowy. I to jest jakaś niesamowita historia. Bo wychodzi na to, że gry próbują dokonać sprawy, której żadne inne hobby nie dokonało w historii. Otóż chcą zalać cały „rynek hobbystyczny"! Popatrzcie. Jak ktoś lubi łowić ryby, lubi powolne, mozolne dążenie do celu – ma gry dla siebie. Jak ktoś lubi książki – ma gry z masą literek i akcją o ciekawym scenariuszu. Jak ktoś lubi się ścigać – ma gry dla siebie. Pomyślcie o jakimś hobby w realnym świecie, albo o jego pochodnych, i gier macie zawsze w temacie zatrzęsienie. Tylko wybierać. Można jednak spytać po co to komu? Skoro ktoś lubi gry wędkarskie, czemu nie pojedzie na ryby? Lubi grę zespołową, czemu nie gra w piłkę? Ha! Otóż gry są dla ludzi, którzy chcą coś przeżyć, a nie mają tyle czasu! Tadaaaa! Żeby jechać na ryby w realu potrzebuję całego dnia. W grze – niespecjalnie. Żeby pokopać piłkę na boichu – potrzebuję czasu i pogody. W grze – nie za bardzo. Znaczy czasu potrzebuję, ale znacznie mniej. Tyle co odpalić konsolę. A dla mózgu nie ma różnicy emocjonalnie czy to prawdziwa piłka, czy parę pikseli.

Kłopot polega jednak na tym, że by mieć w życiu czas, trzeba nieco ogarniać mózgiem. W Polsce nikt tego w szkole nie uczy. Raczej uczy się jak zasuwać z jęzorem jak krawat, albo wmawia się, że by odnieść sukces trzeba się napracować. A to wcale nie jest prawdą! Światowa tendencja jest podobna. W pracy mówią większości ludzi co mają robić. W szkole też. W domu reklamy znów mówią co robić (a dokładniej: co kupić). I czasu robi się malusio. Stąd też przemysł gier korzysta z debilniejącego społeczeństwa idealnie. No i niech tak będzie. Każdy biznes przez kogoś jest napędzany. Przemysł growy głównie przez ludzi, którym trudno się zorganizować. I chwała im za to, bo dzięki nim mamy się w co bawić. Piszę, że dzięki NIM dlatego, że jeśli dotarłeś (albo dotarłaś) do końca tego felietonu, powinno Ci być wstyd. Masz czas na czytanie – fuj! Nie wspierasz trendu bycia coraz głupszym i gonienia z zegarkiem w ręku cały dzień. Rozpędź się i nawalaj w ścianę głową tak długo, aż jedyną myślą w głowie pozostanie: „Na nic nie mam czasu, wszystko muszę, nie mam czasu na to, co chcę". Ja już się do tego zabieram, bo nie dość, że to przeczytałem, to jeszcze wcześniej napisałem. W ramach pokuty napiszę sobie na czole: „Moja stara nie ma dzieci!" i będę paradował po ulicy, aż rzesza zabieganych przez całą dobę ziomków spojrzy na mnie jak na swego. Co i Wam polecam. Wtedy, śladem myśli naukowych proroków, od których zacząłem ten felieton, gry na pewno będą dla Was produktywne i zniewolą jak trzeba, bo staną się czymś co musicie robić, gdyż nie macie czasu na nic innego. Jak praca, której nie lubimy. A „praca czyni wolnym" jak mawiają pracownicy Biedronki.

■■ **Grabarz**

GRY WYRAŹNIE NATRAFIŁY NA OPÓR GRACZY JEŚLI CHODZI O POJEMNOŚĆ I NIE MA SENSU ROBIĆ ZA OBSZERNYCH. ROZMAWIAŁEM OSTATNIO Z JEDNYM DEVELOPEREM, KTÓRY POWIEDZIAŁ, ŻE ROBIENIE ZBYT DUŻEGO ŚWIATA DO GRY MIJA SIĘ Z CELEM



PLAYSTATION.PL

ZAINSTALUJ

KINO, TEATR
WESOŁE MIASTECZKO
CYBER KAFEJKĘ
KLUB NOCNY
STUDIO FOTOGRAFICZNE
STADION PIŁKARSKI
POLE GOLFOWE, TOR F1
SWOICH BOHATERÓW, ICH WROGÓW
ICH DZIEWCZYNY
DZIEWCZYNY ICH WROGÓW
ORAZ WROGÓW DZIEWCZYN
PRZYJACIÓŁ ICH WROGÓW
PRZYJACIÓŁ Z DZIECIŃSTWA

W 25 M² SWOJEGO MIESZKANIA

NAJLEPSZE FILMY I GRY WIDEO W HIGH DEFINITION TYLKO NA PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 Z HDD 40 GB TERAZ TYLKO 1599 ZŁOTYCH!

This is living

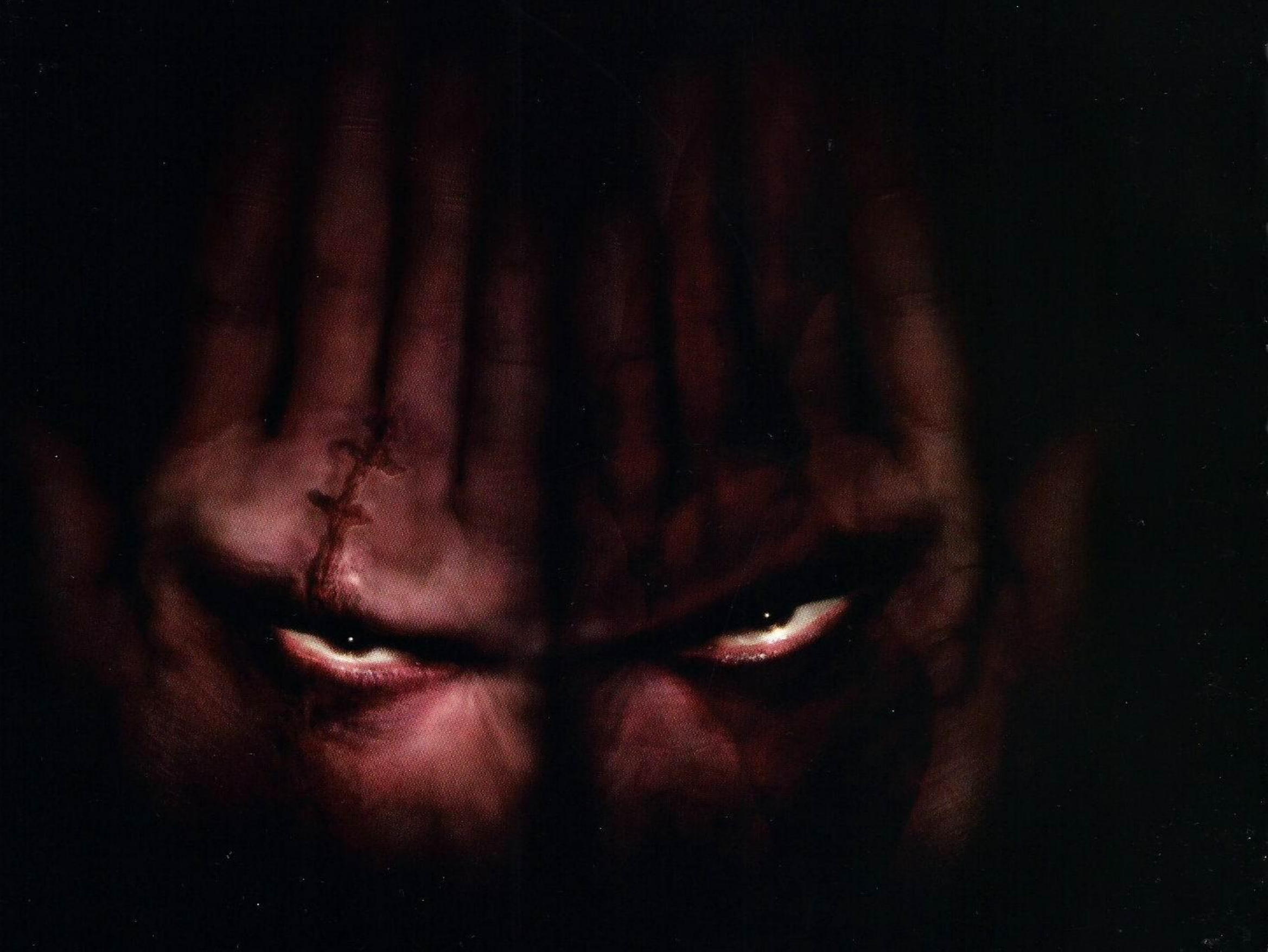
PLAYSTATION 3

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or material of their respective owners. All rights reserved.

18+
www.pegi.info

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ◆ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready At Dawn Studios. God of War is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. God of War™: Chains of Olympus ©2005-2007 Sony

PODRÓŻ W GŁĄB CIEMNOŚCI

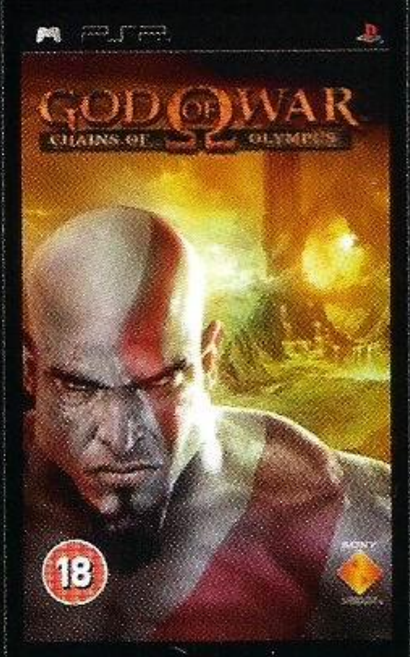


GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

TRZYMASZ W SWOICH DŁONIACH
MOC BOGÓW
NA PSP

PREMIERA: 26 marca 2008

SLIM & LITE

PlayStation Portable

playstation.pl